



11 EXKLUZÍV PLAYSTATION DEMO!
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, CROC 2, OMEGA BOOST ÉS EGYEBEK!

Hivatalos Magyar

PlayStation

1990.-

Magazin 02

SZENZÁCIÓS EXKLUZÍV KRITIKA!

silent hill

Ki tudja a *Silent Hill* titkát? Mi tudjuk! A *PSM* exkluzív ismertetése a *Resident Evil* agyasabb verziójáról.

URAMISTEN! KINYÍRTÁK A MINŐSÉGET?

SOUTH PARK

Megvetted a műtyürekéket, most megveszed a játékot? A *South Park* megjelenik a PlayStation-ön is: tényleg jó vagy kassza-bóvli?

EXKLUZÍV BEMUTATÓ!

WIPEOUT 3

Visszetér a jövő és benne a PlayStation legmenőbb versenyjátéka. A *PSM* beszáll a *Wip3out*-ba, és kidörren vele a csillagok közé...

VAJON KI?

VISSZATÉR!

Igen! Már bizonyos a *Tomb Raider 4* karácsonyi megjelenése! Cikk a legújabb infókkal...



RESI EVIL 3 • STAR WARS • PLAYSTATION 2 • NAMCO STATION



emir kusturica uđ FILMJE

MACSKA

-JAJ

BLACK WHITE
CAT CAT

PITBULL - TERRIER...



Augusztus 19-től a mozikban!

Pörgesd fel

MIT TARTALMAZ AZ E HAVI CD?



Tégy egy halom őszi elektronikus gyümölcsöt a játékgéped örlőjébe! Várd meg, míg a konzol jól felkavarja a turmixot, fogd a joypad-et és máris kész. Tuti. Pudinggal is fogyasztható.

SMASH COURT TENNIS **Játszható**

Anna Kournikova ebben a teniszjátékban is legjobb formáját hozza.

CROC 2 **Játszható**

Kedvenc kétlétünk ismét egy csomó prűntyögő Gobbot szabadít ki.

OMEGA BOOST **Játszható**

Robustus robot harci repülő a *Gran Turismo* tehetséges programozó robotjaitól.

AIRNAUTS **Játszható**

A légi arénában sittes ellenfelek párbajoznak.

C&C: RED ALERT **Játszható**

Háborús stratégia játék, amelyet meg kell nyerned. Ilyen egyszerű.

TOTAL DRIVIN' **Játszható**

Előtted az országút, részed lehet minden lehetséges autós kalandban.

SPEED FREAKS **Játszható**

Érdekes gokartverseny rajzfilmes beutésekkel.

KINGSLEY **Videó**

Kedélyes rókázás. A nemesebbik értelemben.

PRINCE NASEEM BOXING **Videó**

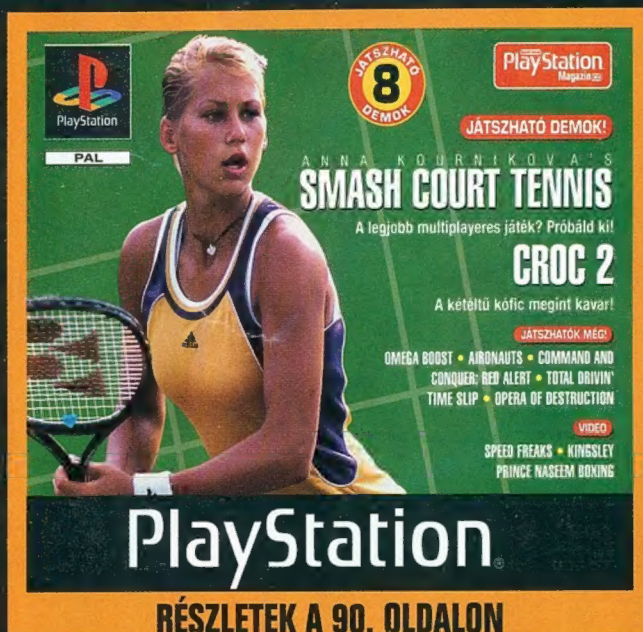
Jól kikalapált darab, az szentigaz.

TIME SLIP **Yaroze**

Felcsigázó türelmjáték.

OPERA OF DESTRUCTION **Yaroze**

Védd meg a városodat az ellenségtől!



RÉSZLETEK A 90. OLDALON



Tisztelt Olvasó!

Köszönjük, hogy vetted a lapot, s mindjárt oly sokadmagaddal, hogy napok alatt az utolsó példány is

eltűnt, nemcsak az újságos standokról, de még „rejtett” raktárainkból is. Elnézését mindazoktól, akiknek nem jutott a *Hivatalos Magyar PlayStation Magazin* első számából. A *PSM* 02 már megemelt példányszámban kerül az utcára, a harmadik szám pedig változatlan áron, de 16 oldallal bővített terjedelemben kínálja a PSX világ legfrissebb híreit.

Mire e sorokat olvasod, már el is múlt a pár perces kozmikus sötétség, s a holdárnyék elvonultával ismét tombol a nyár... s tombol talán az a néhány olvasó is, aki a *Silent Hill* vérfagyasztó élményével próbálta volna hűsíteni magát, de a beharangozott demót nem találja a CD-mellékleten. A nemzetközi szerkesztőség – hosszas vívódás után – úgy döntött, nem okoz rémálmokkal teli éjszakát ifjabb olvasóinak. Később, a *PSM* egy felnőtteknek szóló különszámában közzétesszük ezt a demót is – a PlayStation legkeményebb játékaiból szerkesztett válogatásban.

Anna Kournikova csábos idomai könynyed teniszezést ígérnek a vérfagyi helyett, ám ha kiállsz ellene a virtuális pályán, megtapasztalod az igazi horort. Mindegy, hogy rutinos játékos vagy-e, megáll benned az ütő, olyan nehéz jól eltalálni azt a labdát. S ha mégis sikerül átpaszíroznod a háló mögé, ahogy visszajön, rögtön kiver a víz. ...s nemcsak a nyár hevéitől. A *Croc 2* is megizzaszt majd, tehát nem árt odakészítened egy jeges teát. Az *Omega Boost* után jól esik belelógatni az ujjaidat...

Csörögi István

Csörögi István (Főszerkesztő)

Tartalom

Szerkesztőség

Nemzetközi szerkesztőség:

Future Publishing, 30 Monmouth St, Bath,
Somerset BA1 2BW
Telephone: 01225 442244
Fax: 01225 732291

Magyarországi szerkesztőség:

COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
1033 Budapest, Óbudai-sziget 131. I/14
Telefon: 457-1135
Fax: 457-1123
E-mail: psm@cmk.hu

Előfizetés

1306 Budapest 35 Pf.: 141
Telefon: 457-1123

PlayStation stáb

Nemzetközi stáb:

Főszerkesztő: Mike Goldsmith
Főszerkesztő helyettes: Stephen Pierce
Vezető művészeti szerkesztő: Jez Bridgeman
Művészeti szerkesztő: Milford Coppock
Művészeti szerkesztő h.: Simon Middleweek
Rovatvezető (lemez): Catherine Channon
Rovatvezető (tippek): Dan Mayers
Műszaki vezető: Nicky McClure
Produkciós aszisztens: Andrea Toal
Fotó: Pete Loretz, Martin Burton
Munkatársak: Pete Wilton, James Price,
Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di
Constanzo, Jes Bickham, Sam Richards,
Steve Bradley, David Harrison, Oliver Hurley

Magyar stáb:

Főszerkesztő: Csörögi István
Lapigazgató: Szabó Zsolt
Felelős szerkesztő: Jancsina Attila
Reklám manager: Horváth Henrik
Szerkesztőségi titkár: Kapuvári Marietta
Munkatársak: Béres Endre, Nagy György,
Drapos Gergely, Fehérvári Szilvia,
Gáspár Petra, Palkó Lajos, Simon Péter,
Orbán Róbert, Papp Levente
PR kapcsolatok: dr. Klausz Anikó

Kiadó: COMPUTER MÉDIA KIADÓI Kft.
Hirdetesszervezés: PRESIDENT PRODUCTIONS Kft.
1033 Budapest Flórián tér 4-5.
Tel.: 387-8219 • 387-8614 • 387-8249

DTP: FUTURECARD Stúdió
1194 Budapest

Mészáros Lőrinc u. 174.
Nyomdai munkák: Kobalt Produkciós Iroda
1047 Budapest Károlyi I. utca 10.
Terjesztés: MÉDIA TRADE Bt. 352-0662
MAGNEW Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.
1073 Budapest Dózsa György út 80. I/2a
322-44-03

Terjeszti: Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.
és regionális részvénytársaságok,
Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a kiadó

A Future Publishing Magazines folyóiratairól
további információk találhatóak az
interneten a következő címen:
<http://www.futurenet.co.uk>

A számunkban szereplő cikkeket a Future Publishing
Limited, UK 1999. engedélyével a The Official PlayStation
Magazine alapján adaptáltuk illetve reprodukáltuk.
Lapunk anyagait egy nem-exkluzív nemzetközi licenz
szerződés alapján tesszük közzé, amely feljogosít minket
a cikk közlésére, hacsak erről előzőleg írásban más
megállapodás nem születik. A Hivatalos Magyar
PlayStation magazin elismer minden szerzői jogot és
védjegyét. Feltüntetjük a szerzői jogok tulajdonosait.
Amennyiben ezt elmulasztottuk, lépjen velünk
kapcsolatba.
A PlayStation név és logo a Sony Computer Entertainment
Inc. védjegye.



11 EXKLÜZÍV PLAYSTATION DEMO!
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS, CROC 2, OMEGA BOOST ÉS EGYEBEK!

Hivatalos Magyar
PlayStation
Magazin 02

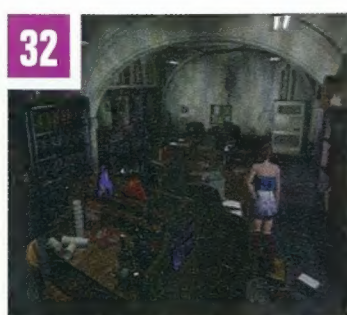
silent hill
Ki tudja a Silent Hill titkait? Mi tudjuk! A PSM exkluzív ismertetése a Resident Evil aghyabb verziójáról.

SOUTH PARK
Megvetted a műtyűket, most megveszed a játékot? A South Park megjelenik a PlayStation-on is: tényleg jó vagy kassa-bovli?

WIPEOUT 3
Visszatér a jövő és benne a PlayStation legmenőbb versenyjátéka. A PSM beszéli a Wipeout-ba, és kiderül vele a csillagok köze...

VISSZATÉR!
Igen! Már bizonyos a Tomb Raider 4 karacsnyi megjelenése! Kik a legújabb infókkal...

RESIDENT EVIL 3 • STAR WARS • PLAYSTATION 2 • NAMCO STATION



Resident Evil 3: Nemesis



Die Hard Trilogy 2



40 Winks

JÖVŐKÉP

Fejlesztőket faggatunk, szakértőket kérdezzük,
okostojásokat vallatunk...
Pillantás a jövőbe: mit játszunk hat hónap múlva?

Resident Evil 3: Nemesis 32

Készül, mert rád ijesztenek! A zombik.

Die Hard Trilogy 2 34

Újra jön Willis a mordályával és több
mint ezer ellenfelet győz le.

Lego Racers 36

Legoból F1-et összeütni... mókás, de
jó!

40 Winks 38

A GTi álomba ringató kalandja



ELŐJÁTÉK

Ízelítő a hamarosan boltba kerülő újdonságok-
ból. Mitől virulsz, mitől hervadsz?
A PSM bizalmas rovata.

Carmageddon 46

Autóink bõmbóló motorral kaszálnak a
járdán a sérülékeny humanoidok között.
Nemcsak az utakon lehet hajítani.

Shadowman 48

Az árnyak ura megpróbál kitépni egy
átkozott maszkot a mellkasából.
Felnőtteknek való. Sötét. Félelmetes.

FA Premier League Stars 50

Megint egy FIFA klón kicsivel több
egyéni beállítási lehetőséggel? Lehet, de
az egyéni cselek látványosságára építő,
újító szellemű játék hosszan szoktatheti
a PlayStation focirajongó híveit.

WWF Attitude 52

A férfias formák szépsége a
birkózásban mutatkozik meg igazán.
A bajnokok ágyékkötőben küzdenek a

PlayStation képernyőjén.
És feltűnnek a jól ismert
fogások.

Guardian Of Darkness 54

Parancsoltok egy Cryo-t? A
francia RPG-ben egy őrző
szerzetést alakíthatunk.
Húúú!

Kingsley 56

A Psychosis kalandos kedvű rókája
megint közelebb sompolygott a
megjelenéshez. Egy kis RPG, csipetnyi
verekedés, nagy adag rohángászás,
mindez nyakon öntve édi-bédi
sziruppal. Jobb lesz mint a
Bandidoot? Lapozz az 56. oldalra!

Castrol Honda Superbike Racing 58

Végre valami azoknak is, akiknek
két keréssel több van.
Motorbőggető, gatyarepésztő
heavymetalos mociverseny.



Tény: A Hivatalos Magyar PlayStation Magazin
Magyarország első és egyetlen PlayStation magazinja.
 A PSM minden hónapban hivatalos demokat tartalmazó CD-vel jelenik meg. Ez a legjobban megírt és legáttekinthetőbb tervezett magazin. A nemzetközi folyóirat piacvezető pozíciója lehetővé teszi, hogy őszintén számoljon be a játékokról és védje

az olvasó érdekeit, hiszen az exkluzív közlésért cserébe nem kell megváltoztatni a véleményét.
 A PSM az egyetlen magazin, amely visszahat a PlayStation iparra, mert az igazat írja. Legyen szó a játékokról, az ipárról vagy bármi másról, a PSM írása megalapozott, őszinte és jól informált. A Sony-hoz fűződő kapcsolat exkluzív információkat és

játékdemokat biztosít a PSM-nek, de nem befolyásolja a szerkesztőség véleményét. A PSM garantáltan 100%-ig független. A PSM kiárult stílusú, szórakoztató módon írt lap. Mentés a szakmai zsargonról, de megvan benne az olvasók által elvárható szakszerűség. A PSM a színvonal érdekében elutasítja az olcsó viccelődéseket és az infantilis humort. Elmondjuk a legfrissebb

híreket, beszélünk az ipárg legfontosabb személyiségeivel, megtárgyaljuk a legérdekesebb témákat és bemutatjuk a legjobb játékokat. Demo lemezünk lehetőséget ad arra, hogy olvasóink belekóstoljanak a legújabb PlayStation játékokba, mielőtt azok a boltokba kerülnek.
 A PSM: a világ legjobb videójáték magazinja. Tény.



Carmageddon



Shadowman



WWF Attitude



Namco Station



South Park



Wipeout



Silent Hill



Chessmaster 2



Bugs Bunny: Lost In Time

PRÓBAJÁTÉK

Kritikára vágyasz? Információdús, megbízható, határozott véleményű, szórakoztató, elmés, ugyanakkor fájdalmasan őszinte írásokra? Tessék!

Silent Hill 66

A Silent Hill titka itt van, ebben a füzetben. Figyeld fel a furcsaságokra, keresd meg a lányod és óvakodj a gonosztól... Sötét van. Valami zajt hallok. Mi volt ez? Juji!

Chessmaster 2 71

A homlokát ráncoló nagymester könnytén paraszta terhé. Megfontolja a lépést. Gondolkodik. Kis szünet... Ez az agycsiszó játék a sakk.

Virus 72

Még egy kis Cryot? Aki szereti az akció híján lövöldözős nyomulást, annak jó ez a sci-fi mozi-utánérzés.



Aironauts 74

Fegyverek légitája gőzmotoros vaspillangókban - elég furán hangzik, mi?

Bugs Bunny: Lost In Time 76

A világ leghíresebb nyuszija most a PlayStation-re hegyezi a fülét. Mizújs nyusziakám?

Capcom Generations 78

Mit szólsz ahhoz, ha valaki 12 játékot kínál egy játék árért? És mit teszel, ha ezek a játékok a Föld őskorszakából valók, amikor még egyenes volt a Göncölszekér rúdja, és dixizene szólt a kocsmákban?

BEMUTATÓK

Wipeout 26

Harmadszor is újraéled a világ legjobb és leggyorsabb lebegő járgányversenye. Keményebb pályák, gyorsabb siklók, észbontó fegyverek. Dan Mayers megcsókolná a járművek keréknyomát, ha egyáltalán érintenék a földet.

Namco Station 40

Stephen Pierce zsetonoktól és energiapótló Tic-Tac-tól duzzadó zsebekkel vetette rá magát a Namco legújabb arcade-játékainak verejtéktől sikamlós gombjaira. A Tekken Tag Tournament, a Point Blank 2 és a Time Crisis 2 - mind megkapta a magáét.

South Park 60

Még egyszer megkérdezzük: ki ölta meg Kennyt? A PSM az évszázad bűnügyét vizsgálja és egy még fontosabb kérdést tesz fel: hogyan kerül a kis kapucnis a PlayStation erdejébe?

ÁLLANDÓ ROVATOK

Loading 6

Előfizetés 31

Szigorúan titkos 80

Sikerlisták 90

World Wide Web PlayStation 90

CD mellékletünk 91

Következő számunk 97



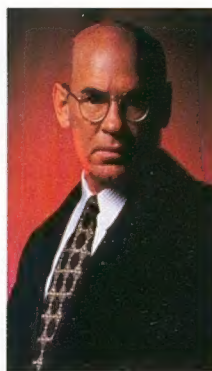


AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN...

MULDER ÉS SCULLY PLAYSTATIONÖN



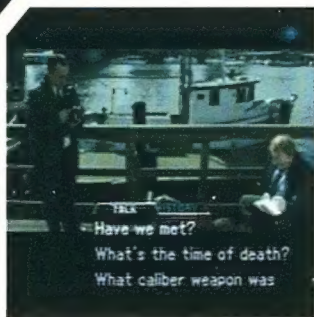
Nekünk itt valami büzlik... Mulder és Scully PlayStation-on nyomoznak tovább. Hogy túl sokat kellett várni? Majd meglátjuk...



de már olyan régóta, hogy lassan megérné átmenni valakinek. A Sony és a Fox Interactive legalábbis így gondolja, mivel a két cég közösen jelenteti meg az *X-Files-t* (X-Akták) PlayStation-on, – kapaszkodjatok meg, 4 CD terjedelemben.

A várakozásoknak megfelelően az *X-Files*, az 1998 szeptemberében igencsak vegyes visszhangot kiváltó PC-s verzió nyomdokait követi. A jellegzetesen komor ruhákba bujtatott, egyébként időközben tévés szupersztárrá váló főszereplők helyett ugyanis a játékban Craig Willmore FBI-ügynök szerepét ala-

kíthatjuk (az új sztorit az eredeti darabok szerzője, Chris Carter írta), aki természetesen szintén nyomoz, kémkedik és direkt olyan helyekre megy, ahová zseblámpát kell vinnie. Lesz benne sok videó-bejátszás, kimerevített kép, továbbá valami olyasmi, amit a Sony és a Hyperbole Studios Virtual Cinemának hív – mi viszont nevezzük annak, ami: ez a jó öreg point 'n' click (mutass rá, és klikkelj). Miről is van szó? A játék az FBI főhadiszállásán kezdődik. A képernyőn egy kezet mozgathatsz a D-paddal. Ha balra mész és lenyomod az \otimes gombot, újabb állókép következik. Itt látsz majd egy szekrényt, amit megint az \otimes gomb hasz-



■P8: Music 2000

■P12: 3DO visszatér

■P18: Unreal

■P22: Sándor

■P9: Tomb Raider 4

■P14: Orient Express

■P19: Dino Crisis

■P24: PAC

■P10: Pod U Like

■P16: DD 3

■P20: Spider-Man

■P25: Hasbro



Egy irodában vagy, az asztalon cellux. Mihez kezdesz?

nálátával tudsz kinyitni, és lám, egy videóbejátszáson látod is, ahogy Willmore kinyitja az ajtót.

A Duchovny-Anderson páros rajongói azonban ne örüljenek: a népszerű duó tagjai csak az utolsó diszken tűnnek fel, sőt a történet egyik fordulata éppen az, hogy Mulder és Scullyt elrabolják, neked pedig ki kell szabadítanod őket.

A felhasználható segédesszközök a szokásosak. A játék elején mindjárt kapsz egy fényképezőgépet, távcsövet, éjjellátó készüléket, egy detektív „egységcsomagot” és egy izléses bilincset. Két számító-

A VILÁGOK HARCA

Megjelenés előtt áll a WAR OF THE WORLDS

Szereted a sci-fit, de hidegen hagy az X-Files? Mit szólnál valami retróhoz, a GT Interactive-től?

Az év második felében megjelenő korong a Marsról érkezett betolakodók és az ellenük szerveződő földi hadsereg klasszikusnak számító történetét dolgozza fel.

A játékban több egységet – tankokat, terepjárókat, őrszemeket – kell irányítanod, és a tűzgomb hatékony használatát is el kell sajátítanod, ha sikerrel akarod felvenni a küzdelmet a háromlábú borzadályokkal.

A zenét és a hangeffekteket Jeff Wayne 70-es évekből, azonos című albumáról kölcsönözték. A készítőkhöz láthatóan nem tétlenkedtek azóta, hogy a PSM utoljára számolt be az előkészületekről. A mostani képek egy összeszedettebb, egységesebb és mindenekelőtt izgalmasabb játék benyomását keltik. Az efféle betolakodókat ismerve annyi bizonyos, hogy a War Of The Worlds nem lesz könnyű darab – csak reménykedhetünk, hogy nem kell egy új életet kezdenünk, a föld alatt...



Fogadjunk, hogy ezt még H. G. Wells sem képzelte volna!

gép is a rendelkezésedre áll, egy otthon, egy az irodádban. Ezek segítségével e-mailezhetsz és információt gyűjthetsz a fontosabb szereplőkről. A filmsorozat eredeti alakjai közül várhatóan a konzolos verzióban is feltűnik A. D. Walter, Skinner, X, a magányos banditák (Frohike, Byers és Langley), és a Cigarettező Ember.

A történetet videóbejátszások lendítik tovább. Ha találkozol valakivel, beszédbe elegyedhetek – ez a hagyományos „feleletválasztós” módszerrel történik – a végén pedig a bejátszáson megnézheted, mire jutottatok.

„Büszkék vagyunk, hogy az X-Files európai rajongótáborának teljesen interaktív játékelményben lehet része, ahol főleg a mozgóképeken van a hangsúly” – mondta Chris Deering, az SCEE elnöke.

„Örülünk, hogy az SCEE-vel dolgozhattunk, és reméljük, hogy az X-Files maradandó élményt nyújt majd a PlayStation-tulajdonosoknak” – tette hozzá Jon Richmond, a Fox Interactive első embere. „A következő hónapban kiderül...” – mellyel mintegy el is árulta, hogy a PSM megpróbál utánajárni a dolgoknak egy kimerítőbb előzetes formájában...

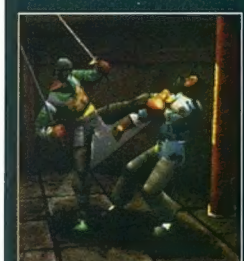
Pssst!

Pletykák és rémhírek
suttogások terjednek

Először is gratulálunk a Squaresoft-nak! A Final Fantasy VII ugyanis Japánban háromszoros platina-



lemez lett. Hogy ez mit jelent? Pusztán annyit, hogy csekély 3,4 millió példány fogyott el belőle... Az EA nem egy, hanem két Tiger Woods-játék megjelentetését tervezi. A Tiger Woods 2000 szokás szerint szimulátor lesz, és az EA Sports-védjegy alatt jön ki, míg a másik darab címét egyelőre nem hozták nyilvánosságra.



vánosságra. Értékes javaslatunk: Tiger Woods Crazy Cartoon Golf... A készülő Wu-Tang: Shaolin Style rajongótáborba valószínűleg nem az utóbbi program vásárlóiból kerül majd ki. Az előzetesek alapján nem lepődnénk meg, ha a püfölős játékok felnőtt kedvelői

MIVEL FOGUNK JÁT-SONY?

TEAM BUDDIES, POINT BLANK 2 ÉS A COLONY WARS: RED SUN

Az előreláthatóan 2000 februárjában, a Sony és a Psygnosis közös kiadásában megjelenő Team Buddies-nak a rekesszizmok erősítése lesz a feladata. Kinder-tojás alakú katonákat képzeljtek el, akik agyatlan fegyvereket és járműveket szedhetnek össze. Olyan az egész, mintha a Worms lenne 3D-ben – de közben teljesen más.

A Team Buddies végeredményben egy csapatjáték – a sajátod áll szemben a gépi kollektívával, de ha van Multi Taped, négyen is megmérkőzhetnek. A cél a többiek legyálulása. A csapatok orvosokból, kémekből, kommandósokból, kiborgokból és szuperhősökből állnak, így a taktikának is szerepe lesz. Kiválaszthatod, hogy éppen melyikük bőrén nyomulsz, de ha akarsz, madártávlatból vagy távcsővel is követheted az eseményeket.



Namareosan a PlayStation-ön: Team Buddies, Point Blank 2 és Colony Wars: Red Sun.

Szintén a Sony/Psygnosis műhelyében készül a népszerű trilógia harmadik része, a Colony Wars: Red Sun. A továbbfejlesztett engine, a korszerűsített grafika és a 28 videóanimáció valószínűleg eddig ismeretlen magasságokba emeli a PlayStation. Várható megjelenés: 2000 márciusa.

Végül, de nem utolsósorban a megjelenés küszöbén áll a Point Blank 2. A főbb újítások közül említést érdemel a „lődd szét a tudósok páncélját” és a „locsold le a járgányt 99-szer”, valamint lesz még egy-két új „egypatronos” lehetőség is. A játéknak van külön RPG része, továbbá a Party Mode-ot sem hagyták ki belőle. Siessetek, mert augusztus végére már egy darab sem lesz a boltokban!



Psszt!

Pletykák és rémhírek
suttogások terjednek

► erre a programra célzó-
gátnának legtöbbet ka-
rácsny táján... A Cryo
igyekszik megkapaszkodni
a minőségi játékok piacán.
Új fejlesztésük, az *Asterix
and Obelix Versus Caesar*
gall barátaink kalandjait
követi nyomon, és remélhe-
tőleg több örömet okoz
majd, mint az Infogames
legutóbbi próbálkozása...
Újabb veredős játékot
készít a THQ. A *Knights Of
Carnage*-ban különböző le-
gendák és mítoszok sze-
replőit öl(h)heted magadra.
Boszorkányok, farkasem-
berek és más átokfajzatok.
Brrr... A *Derby Stallion*
Európában nem jelent meg,
noha Japánban csak elfo-
gyott belőle 1,7 millió da-
rab. Az ASCII a sikeren
felbuzdulva kiadja a *Derby
Stallion '99*-et. Bácsi kérem,
kipróbálhatnánk mi is azt
a pacit?... A Konami először
Japánban hozza ki a *Beat
Mania 4th Mix - The Beat
Goes On* című CD-t, amivel
a zseb-Mozartok megint
elésznek egy darabig.
A *GTA: London 1969*-hez
hasonlóan ez is csupán egy
add-on, de újdonságként



lesz benne battle mode,
és a legjobb eredményeidet
felteheted a Konami
homepage-ére... ►

ZENE FÜLEIDNEK

A CODEMASTERS ISMÉT PRÓBÁRA TESZI SZOMÉDAID TÜRELMÉT

Karácsonykor már megint
minden pittyegni fog. Most
nem a mobiltelefonokra
gondolok, hanem a Code-
masters legújabb fejlesztésére. A
Music elsőpró sikere után itt a
folytatás, a *Music 2000*.

A *Music* által learatott babérok
sokak számára világossá tették,
hogy a PlayStation lehetőségei ha-
tártalanok. Sokan vannak, akik
irigykedve figyelik a diszkók
bakelitlovagjait, és szívesen
kipróbálnák maguk is, milyen érzés
DJ-nek lenni, de sajnálnak kidobni
súlyos százazreket egy jobb PC-ért.
A *Music* pontosan őket célozta
meg.

A Codemasters nagyon okosan
addig ütötte a vasat, amíg még
meleg. Gavin Morgan, a Jester
Interactive ügyvezetője a PSM-nek
elmondta, hogy „a *Music 2000*-nek
még egyszerűbb a használata, a
program lehetőségei azonban
tovább bővültek”, de a részleteket
csak később hozzák
nyilvánosságra.

Azt azonban már most tudni
lehet, hogy ezúttal mikrofon is
használható, és a beépített
hangminták számát is megnövelték:
olyan, manapság kevésbé népszerű
alapok is felhasználhatók,
mint a rock, vagy az
indie. A zenei műveltség
továbbra sem hátrány, de
kísérletezni bárki
elkezdhet. Sőt, a profik
akár 24 sávot és MIDI-t is
használhatnak.

A legérdekesebb újdonság
a Jam-mód lesz, amikor egy-
szerre akár négyen is versenyt
improvizálhattok, kb. úgy,
ahogy a táncosok adják át
egymásnak a „break-
hullámot”. Ilyenkor
derül csak ki igazán,
kinek milyen jó a hal-
lása és ritmusérzéke...

Ha megtudunk
valamit, szólunk...
Hányat is kell még
aludni karácsonyig?



A *Music 2000* kezelőfelülete jobb, mint valaha. A Codemasters legújabb korongja
a füled hotját is megmozgatja.

A KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD

EXKLÜZÍV HÍREK A CODEMASTERS HÁZA TÁJÁRÓL

Meg nem erősített információk
szerint új taggal bővül a multi-
player játékok legnagyobb
darabja, a *Micro Machines*-sorozat. A
PSM értesülési szerinti az új
projektnek egyelőre csak mun-
kacíme van (*MM4*), de a kész-
termék megjelenése már ka-
rácsny körül várható. Több
mint valószínű, hogy az
alapötlet változatlan marad: a
fürdőszobát, a különböző
konyhai helyszíneket, a
tejeskancsó-kerülgetést és
a lefolyó-szalomot most
sem hagyják ki. Egy
valami azonban
hiányozni fog:
az autók. Na
és, hogy
akkor vajon
mégis mivel
fogunk
körbe-körbe
száguldozni

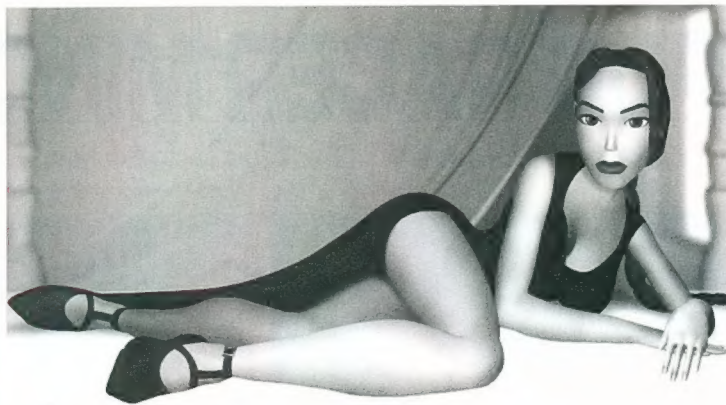
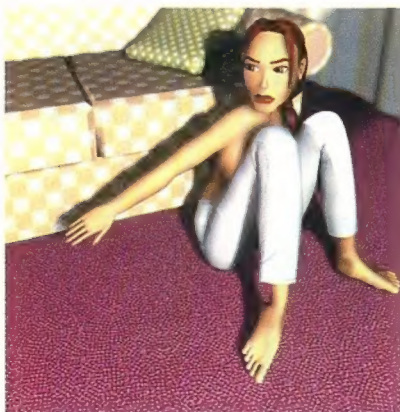


– az rejtély.

A Codemasters-hez közel álló források
szerint az új játék a *Micro Machines V3*
engine-jét fogja használni, de a készítőek
eszküben tartják a közkedvelt *Colin McRae
Rally* és a *TOCA*-sorozat tanulságait is.

Hivatalos forrásból még semmilyen
információ sincs a birtokunkban, arra
azonban mérget vehettek, hogy az *MM4*-
gyel kapcsolatos legfrissebb híreket
és az első képeket tőlünk kapjátok.





Bevallhatjuk, hogy láttuk az új TR-t. Vethettünk néhány pillantást a játék előzetesére, és pár pillanaton belül megosztjuk veletek élményeinket. Hát először is...

A TOMB RAIDER FOLYTATÓDIK

LARA VISSZATÉRT! TUDJUK, MÁR LÁTTUK IS

Először is a háttér: mostanában egy csomó pletyka terjedt el a Neten és egyéb fórumokon a TR4-ről. A játék tényleg létezik, Core Design-ék tavaly év vége óta dolgoznak rajta. Ami a többi illeti, hát...

A TR4 nem PlayStation2-re, hanem PlayStation-re készül, ellentétben a hírekkel. Természetesen Lara megjelenik majd a következő generációs konzolon is, de erre egyelőre még várni kell... Voltak híresztelések egy „szexi fekete hölgy”-ről, aki Lara partnere ill. vetélytársa lenne. A PSM-nek a Core Design elmondta, hogy ez a pletyka teljesen alaptalan. „Talán a Witchblade-re gondoltak, a képregény-figurára, akivel Lara együtt szerepelt. Valóban dolgozunk egy Witchblade játékon, de annak a fejlesztése jelenleg szünetel.”

A játék címével kapcsolatban olyan információkat szivárogtak ki, melyek szerint a

4. Rész alcíme Dark Revelation lenne. A Core ezt is cáfolta: „A Dark Revelation-t még csak számításba sem vettük!”

További részletek: a TR4 még nincs kész, de nem a TR1 előző része lesz, mint ahogy azt máshol hallhattuk. A PSM-nek ugyan lakat van a száján, annyit azonban elárulhatunk, hogy a játék nem pusztán a TR3 kipofozva...

Hogy most hivatalosan mi is tudható? A PSM-nek exkluzív riportban nyilatkozott Adrian Smith, a Core Design műszaki vezetője: „A negyedik rész olyan, mint egy időutazás: a TR pozitív tulajdonságainak felújítása, figyelembe véve azokat

az alapvető dolgokat, melyek a játékot rögtön sikerre vitték.”

A játékkal kapcsolatos részletekről a GameSpot oldalán olvashatunk majd (www.gamespot.com), illetve a jövő havi PSM-ben. Ezek (és egy, a PSM3-ban megjelenő exkluzív, a kulisszák mögé tekintő cikk) után a leírás, és a játszható demo (a változatosság kedvéért: exkluzív módon) a decemberi PSM-ben lesz megtekinthető – és ez nem pletyka...

Ahogy a fotók egyre többet mutatnak, felmerül a kérdés – meddig mennek el? Lehet, hogy Lara legatyásodott? Áááá...



VIGYÁZZ! TŰZ!

ÚJ KÉPEK ÉS INFO-K A NAGYSZERŰ FOLYTATÁSRÓL

A hogy a PSM-ben a múlt hónapban olvasható volt, a Fighting Force2 szépen alakul, és sikerült új fotókat és infokat szereznünk a Core Design-tól.

A Nakamichi Társaság gyilkos szintetikus humanoidokat gyárt, és a SI-COPS-nak – gyanújuk megerősítése végett – szüksége van egy feláldozható ügynökre –, ez lennénk mi... Az elvadult lövöldözés helyett a FF2-ben a hangsúly a következőkön van:

a Metal Gear-szerű beszivárgáson, rejtőzködésen, a hiperintelligens, jól felfegyverzett ellenség lelövöldözésén, ahogy acélzsoldosunk, Hawk Manson a titkos akták megszerzése közben kiiktatja a személyzetet és a mulánsokat. Örömmel vehetitek tudomásul, hogy a következő számban mindent megtudhattok erről a nem mindennapinak ígérkező folytatásról.



Pssst!

Pletykák és rémhírek
Suttogások terjednek

► Tombi visszatér a Whoopee Camp-ből, méghozzá 3D-s külsőben! Több, mint 100 feladat teszi majd végsőig próbára a képességeidet. Lesz benne verseny és rejtvény, hogy enyhítse a frusztrációt, amit kétségkívül kivált, mikor megérkezik Japánba idén ősszel... az USA-beli SunSoft új részleteket hozott nyilvánosságra az új Blaster Master-ről. Az egyszerű lövöldözős csodás 3D-vé lényegült át, az USA-beli megjelenés karácsonyra várható. A Sony új eszközt fejlesztett ki, ami csökkenti a DVD olvasáshoz szükséges lézeres mozgató eszközök számát. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy csökkennek a DVD előállítási költségei. Biztosíthatunk mindenkit, hogy a PS2 DVD kompatibilis lesz... A Lucozade hirdetésekben a TV képernyőnkön való ugrálással elégedetlen Lara Croft Tracy Ullman mintájára a SciFi Channel egyik hirdetésében is szerepel, az így is illusztris listát gazdagítja - Traci Lords (ex-pornósztár), Busta Rhymes (rap-sztár), Everclear (grunge csapat)... A hónap pletykája a Sonyhoz kapcsolódik: jelentették, hogy Kína az Emotion



Engine névre hallgató új PS2 chipet a szuperszámítógép kategóriába sorolta be, ez a PS2 forgalmazásának a tilalmát jelentené a nagy kommunista államban. A Sony továbbra is azt állítja, hogy ez csupán reklámfogás volt a PR csapat néhány kreatívabb tagjának részéről. De, ugyebár, ki tudja...



PSM

Unalmas óráiban a PSM csapata (vajon mit csinál?) videojátékokkal üti agyon az időt. Konkrétan az alábbiakkal:

POINT BLANK 2

A '80-as évek emléke sejtik *Who Dares Wins*, birkanyírással, lufi-pukkantgatással és borostás gorillák páncéljainak lerángatásával. Hát, nem az igazi.

X-FILES

Hordj sötétszürke ruhákat, mindig legyen nálad zseblámpa, és ne hagyd ki a *Fókusz-Plusz* egyetlen UFO-különkiadását sem. Addig szaglássz, míg valahol nem találsz nagyfejű, penészzöld marslakókat. Ja, és vigyázz, hogy mire a társad megérkezik, nyom nélkül felszívódjanak...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

A fiúk (és a lányok) ismét összeálltak, hogy még arcade-ebb legyen a *Tekken*. Ha kezd egyoldalúvá válni a küzdelem, húzódj hátra, hadd érvényesüljön a csapattársad is...

V-RALLY 2

Ez az, amit nem lehet megenni. A csinál-magad pályaépítő miatt még sokáig nem fog lejárni a szavatossága.

SHADOWMAN

Korhatáros izgalom. Ha nem vigyázol, szíven talál...

WWF ATTITUDE

Végre egy korrekt „kötélről ráugrós” játék. Apro-pó, a „Szálljatok le a pankrációról! Alsógatyás hűstornyok??, na és akkor mi van, nekem tet-szik” típusú leveleket vissza fogjuk küldeni.

POD RACER MINDENKINEK

A LUCASARTS BEINDÍTJA A MOTORT



A Lucasarts bejelentette, hogy a *Star Wars Episode I: Racer*-t PlayStationre is átírják. A megjelenés szeptember körül várható, így valószínűleg a *The Phantom Menace*-szel egyszerre kerül a boltokba. Addigra már mindannyian (?) látni fogjuk a filmet, és ismerősek lesznek azok a gépek és sofőrök, akik a játékban is helyet kaptak.

A pod racer tulajdonképpen nem más, mint két irdatlan repülőgépmotor egy pillékönnyű vezetőfülkéhez erősítve. A „könnyű” a mechanikában rend-



szerint gyorsat is jelent, és ez a mi esetünkben sincs másképp. Ha jól szerepelsz a pénzdíjas futamokon, feltuningolhatod a géped, ami így kb. 16 kilométerre is képes – mármint percenként. A végleges verzióban 25 fokozatosan nehezedő pálya közül választhatsz. A játék három szakaszra oszlik, úgy mint: amateur, semi pro és galactic.

Sebességélmény, vagy mi??

Ha mindhárom túl vagy, indulhatsz a meghívásos versenyeken. Ez utóbbi pályákat a PSM is kipróbálta, és... szóval lesz mire gyúrni:

Tuskan harcosok, meteorvihar, metángázt okádó tavak, hogy csak néhány nyalánkságot említsünk. Nem is beszélve a „visszaváltós” kanyarokról és a dugóhúzó-fordulókról. Ha nem elég gyorsak a reflexeid, az első körön nem igen jutsz túl... A verseny egyébként nyolc, képileg teljesen különböző világban folyik. Reméljük, a béta verzió hamarosan landol a PSM-nél.



FELKORBÁCSOLT SZENVEDÉS

INDIANA JONES VISSZAVÁG

A LucasArts másik újdonsága mindannyiunk főregészenek, egy bizonyos Indiana Jones professzornak a kalandjairól húz le újabb bőrt. A sztori: néhány évvel a második világháború után hősünket kémfeladattal bízta meg a CIA. Az ókori világ csodáinak helyszínén, például Babel tornyának környékén, orosz ügynökök szagláznak. A cél: Indynek ki kell deríteni, miben sántikálnak... Ha minden igaz, 17 helyszínen folyik majd a küzdelem, a világ legegizotikusabb tájain. Feltétel: jól kell tudni bánni az ostorral, és persze egy viseltes kalap. Megjegyzés: kígyók ezúttal is lesznek.



Drapp ruhás mókus zuhan a kígyóverembe. Már megint, és megint...

JÓ HÍREK TOKIÓBÓL

MIT KAPNAK KARÁCSONYRA A JAPÁN GYEREKEK? PLAYSTATION 2-T!

A részletek iránt is fogékony videójáték-rajongók igen elégedettek lehetnek ebben a hónapban, hiszen egyre több paraméter lát napvilágot a PlayStation 2-ről. A legfontosabb talán az, hogy a Sony szokásos éves díjkiosztó ünnepségén Ken Kutaragi bejelentette: az új kütyü premierjére a szeptemberi Tokyo Games Show-n kerül sor.

Az őszi rendezvényen már az új gépre írott játékokról és a hozzávetőleges árról is többet tudhatunk, egyelőre csak reménykedve abban, hogy karácsonyra a japán boltok polcaira bekerül a PlayStation 2. Az európai megjelenésről ennek függvényében már megindultak a találgatások. A központi processzor gyártása jelenleg is folyik. A Sony szerint pillanatnyilag a lézerszcillátoron dolgoznak, hogy az új



PlayStation 2 lefelé kompatibilis legyen, továbbá hogy olvasni tudja mind a CD-, mind a DVD-lemezeket. Azzal, hogy mindezt egy chip végzi, a költségeken is sikerült faragni. Nem tudom, mindenkinek feltűnt-e ez a három betű: DVD... Az ezzel kapcsolatos részleteket még homály fedi, tehát egyelőre csak annyit tudni, hogy elméletileg filmeket is lehet majd rajta nézni. Ide kapcsolódó hír az is, hogy a Numerical Design a Sonyval kötött megállapodás szerint NetImmerse 3D nevű szoftverjével beszáll a PlayStation 2 fejlesztésébe. A program a készítőik reményei szerint jelentősen lerövidíti az új játékok kifejlesztéséhez szükséges időt. A pontos paraméterekre még visszatérünk, mihelyst ismertté válnak.



ÚJABB VÉGTELEN TÖRTÉNET

HOLLYWOODI SZTÁROK A FINAL FANTASY FILMVÁLTOZATÁBAN

A Final Fantasyvel kapcsolatban mostanában több hír is érkezett. Az első mindjárt az, hogy a Final Fantasy filmváltozatának munkálatai már javában folynak, az (amerikai) bemutató várható időpontja pedig 2001 nyara. A filmet teljes egészében számítógéppel készítik, a látványért a Square felelős, és a készítőik szerint olyan effektekben lesz részünk, mint még soha.

A 2065-ben játszódó történet egy Grey nevű fickóról szól, de részleteket még nem árultak el – annyit azonban tudni, hogy a film a játék fonalát szövi tovább. Grey egyébként megtestesztésig hasonlít egy bizonyos Brad Pitt nevű hollywoodi színészre, aki a jelek szerint vállalta a szereplést. A PSM arról is értesült, hogy a fent említett kaliforniai városból mások is feliratkoztak a közreműködők listájára. A forgatókönyvet Al Reinert írja, aki Oscart kapott az Apollo 13-ért. Steve Buscemi, Donald Sutherland, James Woods és Alec Baldwin (pontosabban a szinkronhangjuk) szintén tagja a stábnak, de hogy milyen szerepet kapnak – rejtély.

A történetnek ezzel még nincs vége. A Square közleménye szerint a Final Fantasy IX a jelenlegi konzolon fog kijönni, és nem a PlayStation 2-n, ahogy eredetileg tervezték. A pontos dátumot nem árulták el, de annyi bizonyos, hogy a Square most sem kapkodja el a dolgot. Megígérjük, hogy ha bármi újat megtudunk akár a filmről, akár az új játékról (akár a Final Fantasy XIII-ről), azonnal szólunk...



Baldwin, Buscemi és Sutherland, avagy a Jó, a Rossz és a Csúf.

SZÓCSŐ



Catherine Channon, a Sky One műsorvezetője szövegszerkesztőre cseréli a mikrofont, és megmondja a magáét...

A Resident Evil volt az első. A hitchcocki feszültség és egy hardcore falusi disznótör összeházasítása egyszerre dobogtatta meg a pénzügyesek és az izgulósabb konzolosok szívét. Mindez – a Virgin agresszív reklámkampányának is köszönhetően – egy új, ellentmondásos (s ezért kizárólag az idősebbeket célba vevő) játékműfaj megszületéséhez vezetett.

Amióta a Resident Evil 2 is a sikerlisták élére került, izgatottan vártuk a műfaj újabb darabjait. De vajon melyik játék méltó a nagy elődhez? A Dino Crisis? A Silent Hill? Talán mindkettő. A Dino Crisis „zsigeri” elemei még sokat köszönhetnek a Resident Evilnek, a Konami bábáskodása mellett megszülető Silent Hill azonban új dimenziókat nyitott meg a horror számára.

Én a magam részéről nem vagyok egy ijedős típus – számomra a gyantázás még mindig félelmetesebb, mint az Elm utca sötétedés után –, de a Silent Hill tényleg tud valamit. A Sikoly ehhez képest Hattyúk tava.

Így aztán ebben a hónapban nagyon kínos helyzetbe került a PSM. A mi feladatunk alapjában véve az, hogy csokorba szedjük a PlayStation gyöngyszemeit, és megtöltsük vele a lemezmellékletet. Másfelől viszont kötelezettségeink is vannak az olvasókkal szemben. Felelősség. Moralitás. Amik néha áthághatatlanok, bármilyen jó is amúgy az a bizonyos játék.

Egy szó mint száz, a Silent Hill-t levettük a mellékletről. Ez az iparág már kinőtt a gyerekcipőből. A Konami remeke pedig a gyerekeknek nem való. Felnőtteknek szánták, akik azzal a határozott céllal ülnek le a PlayStation-jük mellé, hogy beleborzongjanak. Ebben nincs semmi kivetnivaló, a fiatalabbakat viszont nem tehetjük ki ennek. Az öregebbek várják ki a PSM felnőtteknek szóló különszámát, benne a PlayStation legdurvább játékaival. A többieknek azt tanácsolom, töltsék inkább az estét Kurnyikova tenyereinek társaságában.

Nem akartam nagy feneket keríteni a dolognak, de ezt el kellett mondanom.

FEL
FELDOB

Posti TV: nagy bület. Jól szívesen látogatnál a Corsica Rally-ra a jövő heti lemezen. Elég jól csinálja; napfürdőzik, mint egy sárkánygyík...

A PlayStation 2 még inkább valóra válik, légies álmokból miánnyag és szílikon tömbbé alakul át. Tökéletes tervezés, nincs kétség. Állg várjuk.

Platinalemezek. Akárki is gondolt arra, hogy meg akar szabadulni régi játékaiktól 20 font alatti árért, lovaggá kellene ültetni. Gain Turismo: Final Fantasy VII, Loin McRae Rally... És a lista folytatódik. Köszö.

A PSM csapat Los Angeles-i látogatása után kezd elveszíteni rémszerűen mesterként ábrázolni kijelölését. Fénylők skacok, azonnal ábbahagyni!

FELDOB

Telitalálatok és melléfogások a Planet PlayStation-ből

LEHANGOL

Lelek keresgélése a pokol szintjein és egyéb vámpírok való műkák - jól hangzottak. Aztán a sötét erők elhalasztották a Legacy of Cain megjelenését. És most megint. Tökfejek.

Lara groteszk Luciozade hírdetései. A lány mindenhol megjelenik. Talán ki kellene vennie egy kis szabadságot, mielőtt komolyan elkezdődne a karácsonyi roham.

Japán már Konami Beat Mania sorozatának negyedik folytatását láthatja. Nálunk eddig még az első sem jelent meg... Pedig rengeteg rügyező Norman Cook van emefelé, aki mind arra vár, hogy kipörgesse a saját lemezét.

Pollen. Ez okozza a legtöbb allergiás megbetegedést a földön. Hapci...

LEHANGOL
LE

TRIP A TOPON?

A THE 3DO COMPANY IS HARAPNA A PLAYSTATION TORTÁBÓL

Ő alapította az Electronic Arts-ot, ő tervezte a John Madden Football-t és úttörő 32-bites játékkonzolja bukásának ellenére (vagy épp eredményeképp) legendává vált. Trip Hawkins az elsőszámú videójáték szabadúszó és a The 3DO Company főnöke (azé a kiadóé, amely az Army Men-hez, a Crusaders of Might-hoz és a High Heat Baseball 2000-hez hasonló játékokat kíván megjelentetni a PlayStation-ön).

Trip CD-alapú konzolja, a 3DO a PlayStation előfutárja volt, mely azért bögött le, mert elégtelen volt a marketingje és a szoftvertámogatása. Az azóta eltelt években a 3DO társaság átrendeződött és játékiadóként szerzett magának hírnevet – és a PC piac egy kicsiny, de jelentős szeletét.

Most a cég olyan programok választékával akarja meglepni a PlayStation világát, melyek sikeres karriert futottak be PC-n. Az Army Men egy arcade háborús játék, melyben játékkatonák lövöldöznek végig 14 küldetést, melyek mindegyikében öt feladatot kell megoldaniuk. A játékban, mely zsigerekig ható haláljeleneteket is



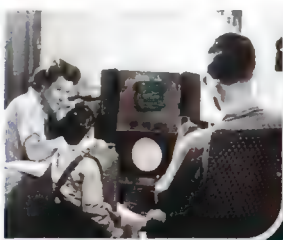
A 3DO Company PC játékeit PlayStation-ra is megjelenteti. Fent: Crusaders of Might & Magic, bal oldalt lent: High Heat Baseball 2000, jobb oldalt lent: Army Men.



tartalmaz, 13 fegyver van, köztük a nagyító és a jelzőrakéta is. Kicsit komolyabb élvezeteket nyújt a Crusaders of Might & Magic, egy akció-központú RPG, melyben 3D kószálások részese lehetsz. Az ifjú Drake hegyes csizmájába képzelve magad az a feladatod, hogy a zöldelő erdőkből, forró sivatagokból és jeges

pusztákból álló öt világon áthaladva megállítsd az Átkozottak Légióját. Aztán ott van a jól eltalált High Heat Baseball 2000, melyben az 1998-as MLB csapatok szerepelnek öt üzemmódban és 37 stadionban.

Mindhárom játék idén ősszel jön ki az Államokban, így remélhetőleg nálunk is megjelennek majd karácsony körül.



A RÉGI SZÉP ISKOLÁS NAPOK

TOBB SÖRT AKARUNK... A TAPPER-BEN MEG KELLT DOLGOZNI ÉRTE...

Idő után kissé kimerítővé vált, mivel négy pult és csak egy túlhasznált (és kétségtelenül alulfizetett) pincér állt rendelkezésre. Egy olyan alszint, melyben ki kellett emelnünk egy felrázatlan sörsdobozt többféle össze-vissza kevert ital közül, némi pihenést nyújtott a véget nem érő hajtás közepette.

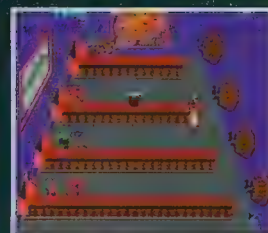
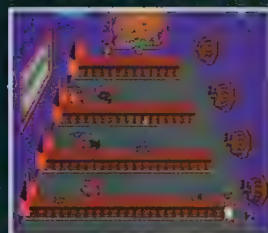
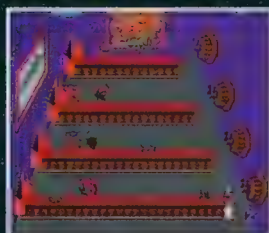
Steve Meyer programozó segítségével köszönhetően a játék hamarosan elkészült és

Morrison elindult Chicago belvárosába, hogy lássa: álma az árkádok közül kiragadott és nem mindennapi környezetbe helyezett játék sikeréről valóra válhat-e. A vendégek kényelme érdekében a szekrényt úgy módosították, hogy a pult meghosszabbításaként nézzen ki a sörsorsó-alátétek és sárgarézt lábtartók tették teljessé a látványt – és a játék hamarosan nagy figyelmet keltett.

A Snuggery vendégeinek

támogatásával Morrison ambíciója megnőtt. Nemi rábeszélés után megkapta a Budweiser sokat engedélyt és a sörgyártó támogatásával Tapper végül népszerűvé vált a tömegek körében. Sikere ellenére a játék nem volt hibátlan. Számtalan újratervezése során megjelentek új hangeffektek, melyeket egy mikrofonnal, egy láda sörrel és jó adag szellentéssel értek el...

Catherine Channon



Négy pultra kell ügyelned, a vendégek szomjasak és kezdenek elfogyini a poharak...

A KELET LEGGYOSABB ÖKLE

A NYUGAT LEGNAGYOBB POFÁJA

JACKIE CHAN

CHRIS TUCKER



CSÚCSFORMÁBAN

RUSH HOUR

hamarosan nálunk is belendülnek!

ORIENT

EXPRESS

36 ON 136 OE プレイステーション

AMÍG MI A BARACKOT FALTUK, ELDÖLT A TENGERENTÚLI FUTBALL-TRÓFEA, AZ AMERIKA KUPA SORSA. EKÖZBEN A PSM JAPÁN ÜGYNÖKE, NICOLAS DI COSTANZO MÁR PRÓBÁLGATJA UJJAINK LEGFRISSEBB DIGITÁLIS JÁTÉKSZERÉT...



Everybody's Golf 2: A PSM kedvenc

MINDENKI MINNÁJA

Két évvel ezelőtt az SCE meglepte a PlayStation tulajdonosokat a *Minna No Golf*-al, egy arcade-stílusú golf játékkal, amely Európában *Everybody's Golf* néven vált ismertté. Japánban a *Minna No Golf* lehozta a toplista vezető játékaikat a maga majdnem kétmillió eladott példányával. A jól kivitelezett játék és a mókás grafika sikeresen találkozott a játékosok izlésével - Japánban a golf még mindig a dolgozó emberek kedvenc szabadidős elfoglaltsága, ami arra ösztönözte a Camelot-ot, a fejlesztőt, hogy elkészítse a folytatást is. A *Minna No Golf 2* vezető producere Yasuhide Kobayashi, a következőket mondta a játékról: Már első pillantásra szembetűnik, hogy ez valami más. Olyan játékot akartam készíteni, ami a valódi japán stílust képviseli. A vizuális változtatásokon kívül is sok fontos kiegészítés történt. Vannak például különböző golfütő-szettek, választható labdák és az évszakoknak



golf szimulátora visszatér. Megéri várni? Nem biztos.

megfelelő viszonyok. Kobayashi-szan ez utóbbit így magyarázza: Nyáron a játékosok a kabócák repkedését hallják, ősszel lehullott falevelek díszítik a tájat, télen pedig hó borítja a pályát. Ezek a fejlesztések összhangban vannak a grafikával, de azon is sokat dolgoztunk, hogy fejlesszük a játékmenetet. Nyáron például a terep egyenetlenségei mélyebbek. Télen erősebben fúj a



szél, de a talaj simább, így könnyebb lesz kiütni a labdát. A játék 13 karaktert, öt golfütő-szettet és hatféle labdát tartalmaz, melyekkel aztán a kialakított pálya és az időjárás szerint lehet játszani, ha már eljutottál a Tour Mode-ba. Később még tájékoztatunk a fejleményekről.



フェイス面に特殊加工を施しており、スピニングがかりやすくなっている。

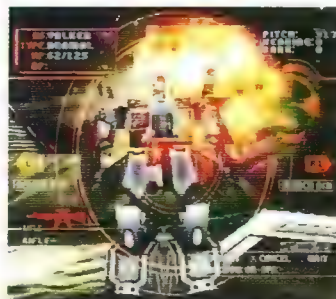


Everybody's Golf 2: Édes, mint egy kiscica, csak élesebb karmokkal.

A VALKENEK LOVAGLÁSA

AMasaya jelmondata szerint: soha nem lehet elég mechanikus robot egy játékban! Így nem meglepő, hogy a vállalat egy klasszikus 2D-s robot-lövöldözős játékkal rukkolt elő a PlayStation-ön. Az *Assault Suit Valken 2* egy harcos RPG, amelyben a bajtárs pilótákkal való csacsogás a masszív tűzharc hangjaival keveredik, miközben te vezérel a saját droidjaidat, ellened pedig a PlayStation vonultatja fel bádogdobozait. Az akciók, már ami a mozgás kiválasztását, a támadást és a védekezést illeti, elég egyszerűek, viszont a nagy robbanások és a számos nehézfegyver, amiket használhatsz, kitűnő.

A játék 50 szintet rejt magában, melyeken neked és metál ellenségeidnek a Jupiter bolygón kell megküzdenetek. Bár Japánban a Masaya jól ismert a Langrisser sorozatról, de máshol nem, és szerintünk valószínűleg az *Assault Suit Valken 2* sem fogja nekik meghozni a várt sikert Európában.



Assault Suit Valken 2: Miért harcolnak állandóan a hatalmas robotok? Miért nem lehetnek haverok?



VANDALIZMUS

A kezdeti bizalmatlanság után a PSM megragadta az alkalmat, hogy tesztelje a Vandal Hearts-ot, a Konami harcos szerepjátékát, és 9/10-re pontozza. A japán megjelenés óta csak két év telt el, és a Konami máris elkészítette a folytatást, melyben valós idejű csatákat vívhat a szokásos találati pontokkal, varázslatokkal és olyan fegyverekkel, amiket a kardigános die hard-os hős is megirigyelhetne.

Brillíánsan felépített háborús játék lenne, de a vezérlése miatt sokakból csak zúgolódást vált ki. Ebben a második részben a játékosok már egyszerre tudják mozgatni az egységeiket az ellenséggel, ezért villámgyors döntésekre kényszerülnek, hogy merre és mivel támadjanak.

Ha már az összes egységet elhelyezted,

elkezdődhet a csata a mozgékony egységek bevetésével, a maradékot majd a nehézfegyverzetűek elsöprik.

A játék hőse Yoshua, a fiatal harcos katona, aki szerelmét, Adel-t keresi, miközben csodálatos grafikai effektekkel megjelenített varázslatokat használ. Az új történettel, a színvonalas kivitelezéssel és a megújult harcrendszerrel a Vandal Hearts 2 biztosan belopja majd magát a szívünkbe.



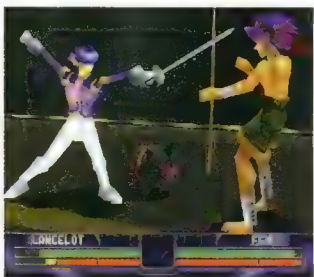
Vandal Hearts 2: Az első szuper volt, a második is jól néz ki. A PSM majd közel kerül hozzá...



A KÜZDELEM FOLYTATÓDIK

A Toshinden, a PlayStation első 3D-s harcos játéka visszatért a "To Shin Den Subaru" formájában (vagyis Battle Arena Toshinden 4). Az új játék kilenc új, plusz néhány rejtett karaktert jelenít meg, és lehetőséget ad csapatos harcra is, mely az SNK King Of Fighters sorozat hatására született. A Versus

(egymás ellen) és a Practice (gyakorló) módok mellett megtalálhatóak még a Time Attack (időn belüli harc), Story (történet), Survival (túlélés), Database (adatbank) és Goods (készlet) opciók is (az utolsó kettő csak akkor válik majd láthatóvá, ha teljesítetted a játékot). Takara visszatért a kiestem-a-ringből-pedig-



Battle Arena Toshinden 4: Az ősi 3D-s verekedős játék visszatért. Egyiknek elektromos-kék haj, a másiknak fekete malac. Persze.

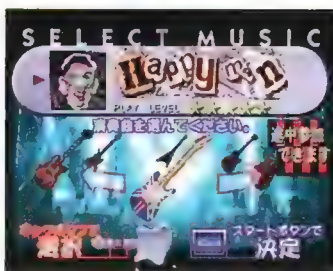


Guitar Freaks: Beat Mania a hosszabb hajú generációnak.

FUNKY FREAKS

Hangszer nélküli gitárosok figyelem, a gitározáshoz való virtuális tehetség hamarosan lemérhetővé válik, mivel a Konami úgy döntött, hogy a Beat Mania sorozat legújabb részét, a Guitar Freaks-et Angliában is piacra dobja. Ez ugyanazt a játékkendszert használja, mint a Beat Mania, az egyetlen radikális változtatás a Guitar Freak-kel kapcsolatban az, hogy gitár-alakú vezérlőpultot is vehetnek hozzá azok, akik otthon hülyére akarják magukat gitározni.

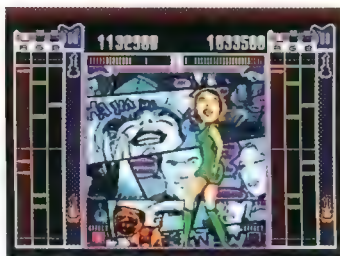
A gyakorló módban a játék néhány



Guitar Freaks: Szép, Gibson haver.

csak-oldalra-ugrottam stílushoz, ami sokak számára idegenül hat. Játék közben beállíthatod az aréna méretét, ami a nagy ugrások hatását kissé mérsékelheti.

Hét manga küllémű mini-játékot tartalmaz, számtalan villogó effekttel szolgál, és bár még mindig nem vetekedhet a Tekken-nel, a fantasy harcok rajongói kedvelni fogják.



leckén keresztül rávezet arra, hogy hogyan kell a hangszert kezelni. Egyszer talán majd úgy fogsz gitározni, mint a nagyok. Normál módtól a szakértői szintig hat zenedarabot kell előadni a vezérlőkart csavargatva. Versenyezhet a haverokkal a szólók területén, hogy kinek a stílusa hasonlít Hendrix-éhez, vagy hogy ki az, akinek Clapton-szerű beütése van. A Beat Mania nagy siker Japánban, de vajon hogyan szerepel majd máshol? A PSM beszámol róla.

PlayStation

DENGEKI BIKERLISTA*

MAJUS 1. TŐL MAJUS 31. IG

TOP 10 - ELÁRÓ

- 1 Dance Dance Revolution (Konami)
- 2 Simple 1500 Series Vol. 10: The Billboard (Culture Publishers)
- 3 Goldcrest X Version (Hiroshi Iwano)
- 4 World Stadium 3 (Hiroshi Iwano)
- 5 Simple 1500 Series Vol. 11: The Mahjong (Culture Publishers)
- 6 Omega Boost (SCE)
- 7 Bust A Move 2 (Atari)
- 8 Minna No Golf: The Best (SCE)
- 9 Saga Frontier II (Square)
- 10 Super Robot Taisen F (Hiroshi Iwano)

TOP 5 - MAGYAR WET JÁTEK

- 1 Dragon Quest VII (SCE)
- 2 Legend Of Mana (Square)
- 3 Persona 2 (Atari)
- 4 Ark The Lad 3 (SCE)
- 5 Rival Schools 4 (Capcom)

TOP 5 - ELVÁRÓ KIVÁNCSI

- 1 Final Fantasy VIII (Square)
- 2 Final Fantasy VII (Square)
- 3 To Heart (Aquaplus)
- 4 Denso Suikoden II (Konami)
- 5 Tokyo Mafu (Hiroshi Iwano)

* A listát az 1. és 2. helyezett közötti különbség alapján állítottuk össze. A 3. és 4. helyezett közötti különbség alapján állítottuk össze.

CSONTTÖRŐ ÚJDONSÁG

EGY RONCSDERBY HÁRMAT IS KITESZ

Korábban említettük a PSM-ben, hogy elkészült a következő *Destruction Derby* epizód, a DD 3. Egyelőre nem tudni, hasonlít-e majd a játék menete a jól ismert és kedvelt "törd, zúzd ahol éred" stílusúakra. A helyzet a következő:

• A Sony tulajdonában lévő Psygnosis visszatartotta a *Destruction Derby*

licenzjogait.

- Az eredeti csapat, amely a Psygnosisnak fejlesztette ki a játékot, kivált a cégből.
- A Reflections-t megvette a GTi.
- A Psygnosistól való elszakadás közben, a Reflections csapatból néhányan az Accolade-hoz csatlakoztak, melyet ezt követően az Infogrames vett meg.

Tovább mehetünk? *Destruction Derby 3* az elődjeit követi, névben és természetben egyaránt. Pedig versenytársakban nincs hiány. A Reflections a GTiben már megalkotta a *Drivent*, és jelenleg is hasonló játékon dolgozik, amely sajnálatos módon nem fog PC-n megjelenni. Az Accolade-nál dolgozó Reflections csapattagok jelenleg egy *Demolition Racing* nevű játék

gyártásával vannak elfoglalva.

A három cím rendkívül hasonló. A *Demolition Racing*-nek (Accolade/Infogrames) vannak bizonyos hasonlatosságai a *Destruction Derby*-hez. Gyors, totálkáros verseny-akciókként írták le, mely pusztító összecsapásokkal az utolsó emberig tart.

Bár úgy tűnik, a két hasonló PlayStation cím célzottan versenyre kel egymással, az Infogrames szeptemberben szándékszik megjelentetni játékát, míg a Sony-e csak jövő év elején éri el a boltokat. Ez a korai bejelentés azt kívánja közölni, hogy a Sony elkötelezetten életben tartja a Psygnosis csapatot, és győzelemre viszi őket.

Mindkét cím új kocsikat sorakoztat fel, kimerítő pályákkal és látványos ütközésekkel. Az Infogrames felfedte, hogy új hatásként olyan figurákat is bevezethet majd, mint a Halál Fentről. Ez egy együttes mozdulat, amivel a versenytárs tetején landolsz - azonnali halál és tripla pont jár vele. Mivel mindkét kiadó 10-10 pontot ért el előző versenytársaikkal, történjék bármi is a programokban, nem valószínű, hogy elégedetlenek lennének velük.



Még több kerékpörgető, motorháztető szaggató, csomagtartó gyűrő akció fémjelzi a *Destruction Derby* visszatérését.

ACTIVISION

REMÉLJÜK, CSAK JÁTÉK MARAD

FIGYELMEZTETÉS MINDEN ŐRÜLT TUDÓSNAK! EBBEN A HÓNAPBAN A KENTI CHIEF & STEALTH ZSEBREVÁGHAT EGY JÁTÉKOT, MEG NÉMI BÍRSÁGOT A KÖRNYEZETVÉDELMI MINISZTERIUMTÓL

A Konceptió

Emlékszel Dollyra, a második leggyakrabban emlegetett szeplőtelen fogantatásra? Most te is játszatsz Istent a *Spliced*-del.



A történet

Frissen végzett orvos vagy, tele lelkesedéssel és 10.000 font nyomja a zsebed. Innen már kezdünk lemászni a falvédőről. Ahelyett, hogy a szokásos nebuló cuccokra pazarolnád a pénzed, mint csúzli és ilyesmi, elhatározod, hogy genetikai kísérletekbe fekteted be. A játék alap gondolata, hogy a lehető legérdekesebb mutáns kreálásával felhívja magára a média figyelmét. Meglévő pénzed felszerelésekre és helyiségre költöd, hogy megvalósítsd a terved. Például

elektronmikroszkóp, 5000 font, de a svájci katonai bicska nagytővel, csak egy tízessel vág meg. Továbbá helyet bérelhetsz egy új kutatólaborban vagy munkapadot egy elavult vágőhídon. Rajtad áll.

Korlátos a pénz, és joggal tartasz az állatvédőktől. Túl sok a hiba és a napilapok végül üldözni kezdenek. Ja, és természetesen megbírságnak a tetemek nem megfelelő eltakarításáért.

PSM ítélet

Údítóan eredeti koncepció, bár a PSM úgy érzi, a kisgyermek

állatboncolásra bűjtogatásának potenciális variánsai kimeríthetik a btk. egynémely paragrafusát. Mint génmanipuláció? Oldalaink bármelyik állandó látogatója ismerheti ítéletalkotásunkat: állunk elébe!

Még egy megjegyzés: *Super-Sonic Snakes and Ladders* Kate Matravers-től. Végy egy mászkálós játékot, adj hozzá egy csipet *Tekken*

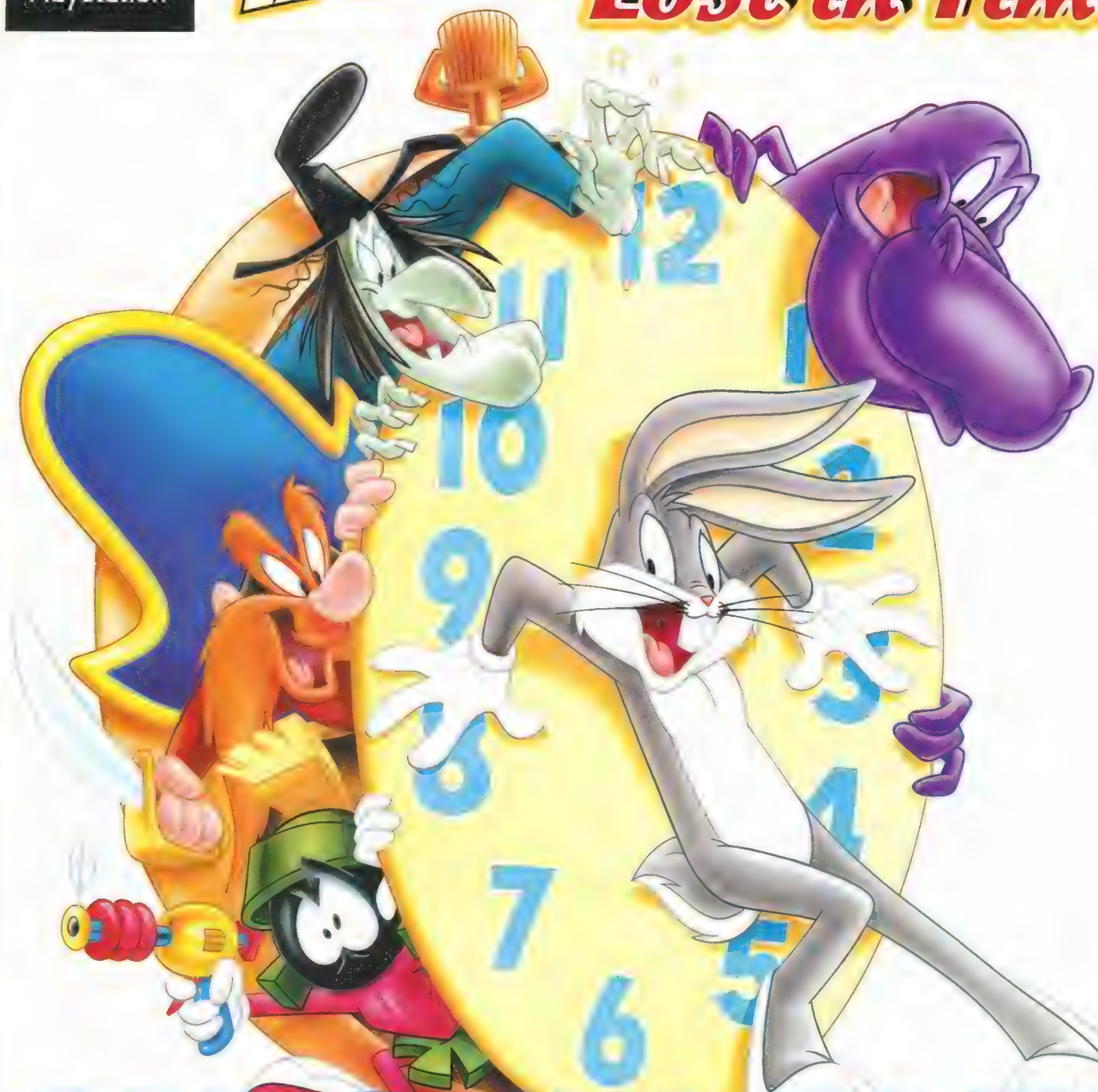


Női szereplő a *Snakes & Ladders*-ből

és Xena: Warrior Princess-t és majdnem kész. Sokban hasonlóképp játsszák, mint az ismert társasjátékot, egy finom változtatással...Inkább küzdesz a pályán maradásért, mint hogy automatikusan lecsússz egy kigyón.



BUGS BUNNY™ *Lost in Time*



MEGJELENT!

Bugs Bunny, a Warner rajzfilmek sztárja először 3D-ben!

MAGYARORSZÁGI
KÉPVISELET

MAGNEW®



INFOGRAMES

PLAYSTATION
A-Z

P...mint... PAL (Phase Alternate Line): a legellenjártabb tévés szabvány Európában. Több sor megjelenítésére képes, mint az USA-ban és Japánban használt NTSC-rendszer; magyarázatlanságigazabb képet ad. A képmegnyújtás azonban kissé ritkább, ezért a PAL-ra átirandó játékokon gyorsítani kell, különben valamivel lassabban futnak.

• Mint ... Parallax Scrolling: térérzetet keltő effekt. Lényege, hogy az egymáson fekvő síkok közül a „távolabb” azaz hátrább lévőket lassabban, a közelebbi lévőket gyorsabban csúsznak el, azonos irányba (Ha nem hiszed, nézz ki a busz ablakán...)

• Mint ... PCB: tulajdonképpen az „alaplap”, amelyhez a PlayStation chipjei csatlakoznak. A rajta lévő áramkörök teremtik meg az összeköttetést a chipjei „lábai” között.

• Mint ... Phong Lighting: komplex algoritmus, amely a tárgyakat nemcsak egyszerűen a fényforrástól való távolság és látási szög alapján világítja meg, hanem a tárgy felületének görbültségét is tekintetbe veszi.

• Mint ... Pixel (képpont): apró színes pont, ezek összessége adja ki a képet. Low resolution-ben (alacsony felbontás) még 320 x 240-es képeket használtak, az új játékokban viszont már kezdnek áttemni a 640 x 480-ra, s így sokkal tisztább lesz a kép.



Tökéletesen pixelés. Közelkép egy gusztos jelenetből.

QUAKE II? FELEJTSD EL!

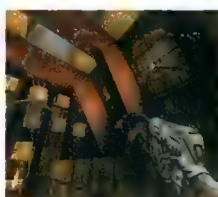
GALAKTIKUS VÉRFÜRDŐ: AZ UNREAL PLAYSTATION-ÖN

Fekszel a priccsen a börtönűrhajó fedélzetén, amikor a jármű egy különös bolygónak csapódik. A legénység és a többi fogoly nem élte túl az ütközést, így gyerekjáték a szökés... Ebből az alaphelyzetből indul a GTI Unreal-je, amely joggal pályázhatna az év legjobbban várt játéknak címére. 1998 májusának PC-s megismeréről annyit kell tudni, hogy 3D-s lövöldözős – és gyönyörű.

A PC-s változat a műfajhoz képest elég visszafogottan kezdődik. Az első lépéseket még ellenségek nélkül teszed: bátran körülnézhatsz, megtanulhatsz a kezelőgombokat, fegyvert és páncélt szerezhetsz. Az első pálya nyugalma után azonban felgyorsulnak az események. A nézőpont a Quake-et idézi, azaz „a szemed a képernyő”. Magad előtt látod, ahogy fogod a fegyvert, és haladsz előre egy különös világban, ahol szörnyek tanúznak. De még milyen szörnyek! Kraalok, Mercenaryk, Skaarj-ok, Titanok és más pokolfajzatok. És mit tesz ilyen helyzetben egy szökött fegyver? Természetesen rendet vág köztük! A program a PlayStation-játékok között unikumnak számító fegyverezéssel kényeztet: kez-

detben még csak (korlátlan mennyiségű lőszerrel ellátott) Dispersion Pistolod van, azonban hamarosan olyan szecskapritók közül választhatsz, mint a Flag Cannon, a Razor Jack, az Automag és az Eightball Launcher. A szörnyek vezérlőprogramjáról is érdemes néhány szót ejteni. Ha veszélyben érzik magukat, nem maradnak ám vesztve. Pörkölj csak oda nekik egyet, s meglásd, azonmód rejtek-

helyet keresnek, ahonnan ellentámadást indíthatnak. Az Unreal PlayStationre írt verziójáról egyelőre csak kósza hírek érkeznek. Rebesgetik, hogy lesz benne többjátékos lehetőség is, de hogy két- vagy négyjátékos, pillanatnyilag nem tudni. Addig is érjétek be ezekkel a PC-s képekkel. A PSM következő számában pedig keressétek a Quake II-gyilkos Unreal exkluzív képeit!



Adja az ég, hogy ezt az (egyelőre csak PC-s) grafikát PlayStation-ön is meg lehessen közelíteni! Várjuk ki a végét...

PSM-PIPÁLD KI ✓

A PSM SZERKESZTŐSÉGE KÍVÁNCSI A VÉLEMÉNYEDRE, SZERETNÉ MINÉL JOBBAN MEGISMERNI OLVASÓIT. PIPÁLD KI A MEGFELELŐ VÁLASZ MELLETTI NÉGYZETEKET ÉS EGY BORÍTÉKBAN KÜLDÖD EL A PSM SZERKESZTŐSÉG CÍMÉRE A KITÖLTÖTT KUPONT VAGY ANNAK FÉNYPÁROLATÁT. A BEKÜLDÖK KÖZÖTT ÉRTÉKES JÁTÉKOKAT SORSOLUNK KI.

Karácsonyra megjelenik a Tomb Rider 4. Szerinted ki alakítja majd a szépséges Larát?

- ☐ A Demi Moore. Mert egyszerre férfias és nőies.
☐ Catherine Zeta-Jones, mert ő mindent el tud játszani.
☐ Naomi Campbell, mert pucéran jól néz ki.
☐ A szépséges digitális Lara. Mert számítógép tervezte.

A Star Wars Első Epizódjában szerepel egy Qui Gon Jinn nevű jedi lovag. Szerinted:

- ☐ Az első fél órában meghal.
☐ A film végén hal meg egy darth-tal folytatott viadalban.
☐ A film végén a párharcban meghal, de a második részben feltámad.
☐ 360 éves korában beszorul egy fa évgyűrű közé, és ezer évig mozdulatlan marad.

Sok híresség jelent már meg PlayStation játékban. Te kit szeretnél látni?

- ☐ Bruce Lee-t.
☐ Keanu Reeves-t.
☐ Stant és Pant.
☐ Mr. Beant.

Néhány apróság rólad...

Neved _____ Korod _____

Címed _____

Irányítószám _____ Telefon _____

Egyedül élsz ☐ Házasságban élsz ☐ Stabill kapcsolatod van ☐

Mennyit költesz havonta a Playstation-ödre? _____

Kedvenc játékod: _____

Szeretsz többemagaddal játszani? _____

Milyen lap a PSM? _____

KUKK

DINO CRISIS

Kardszerű karmok, véres maradványok... Hát ez nem éppen a *Frédi-Béni*. A CapCom *Dino Crisis* c. játéka egy olyan *Jurassic-fesi*-máskálós-lövöldözős játék, amelyben legalább annyi a közelharc, mint a séta. Ötféle dinoszaurusz lakja ezt a világot, beleértve a nagyfejű T-Rex-et, és a villámgyors raptorokat. Regina fez te vagy! megpróbál rendet rakni eme felfordult korban. A *Dino Crisis* nem valószínű, hogy kihalna, már várhatóak a sorozat további részei, plusz egy exkluzív PSM cikk a következő hónapban.



SOKAT AKART A SZARKA

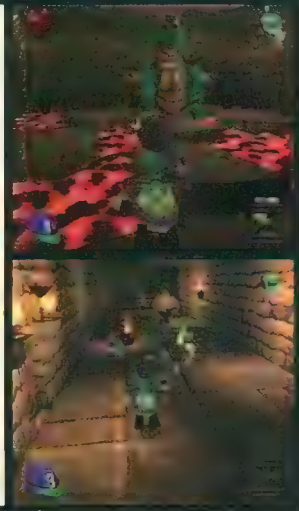
A MAMI KIS ANGYALA SZÖRNYEN, SZÖRNYEN ROSSZ LETT...



Szereplő: Rascal
Másnéven: Brat Boy
A játék értékelése: 5/10
Feladat: Irányítani ezt a rossz kinézetű pipogya frátert, pályákon ugrálni, és megoldani a fejtörőket, melyek még szívesebbek, mint a Krypton Factor-ban.
Kivitelezés: Ismered Chuckie-t a Childs Play-ből? Azt a csodabogár, démoni kisgyerek-játékot, mely életre kel, és a bokájuknál fogva elevenen elégeti a szülőket? Nos, ő

ugyanolyan. Egy kis túlzással. **Ismeretőjel:** Nem egészen két láb magas, az anyukája vágja a haját. Ugyanolyan rosszul öltözött, mint Kevin, a nagy vagálynak látszani akaró tinédzser, de távolról sem olyan szórakoztató. **Típusos jelenet:** Rascal sétál, találkozik néhány félnótás gazfickóval, megöli őket a buborék-fegyverével, és aztán kezdődik minden előlöl. Ami egyáltalán kihívást jelenthet, az a páratlan helyszín, a tárgyak mozgása vagy a megújuló

szörnyek. **Miért rossz?** Rascal nem melengette meg a játékosok szívét. A fejlesztők annyira el voltak bűvölve a grafikával, hogy a mindennél fontosabb játszhatósággal már nem is törődtek. Huh. **Mi van most Rascal-lal?** Borstalban van és a neveléséges Bubblegun Gang vezére. Rascal a csinos kis büntetett világa felé húz - erőszakos rablások, zsebtolvajlások és hasonlók töltik ki napjait.



A hálós srác készül, hogy egy új 3D-s akció/kaland játékban debütáljon a PlayStation-ön, az Activision gondozásában.

SPIDER-MAN

ÚGY ELKAPJA A GONOSZTEVŐKET, MINT A ... LEGYET...

A PlayStation-ön mostanában megjelent rajzfilmek alapján készült játékok közül néhány nagy csalódást okozott, azonban a PSM ismét nagy reményeket fűz, ezúttal az új Activision játékhoz, a Spider-Man-hez. A játékot a Neversoft fejlesztette, mely erős háttérnek tudhatja korábbi játékeit - az élvezetes Apocalypse-t Bruce Willis közreműködésével. Hasonlóképpen ez a játék is már elsőre mindenki kedvenc 3D-s "háló-hajigálós" játéka lesz. Ebben a küzdő és felfedező elemekkel kombinált akció/kaland játékban Spidey néhány régi ellenségével találja szembe magát, mint pl. Venom-mal, Carnage-el és Doc Ock-kal. A Neversoft elmondása szerint a programban háztetőről háztetőre ugrálhatsz, hálókat dobálhatsz, falra mászhatsz - és mindez csodálatos 3D-s kivitelezésben. A feladat: lépj be a kísérteties földalatti alagutakba, keress megfelelő börtönt a nagy gonosztevők számára, és fedezd fel Manhattant a rosszak üldözése közben. A Spider-Man várhatóan a jövő év elején kerül a boltokba.



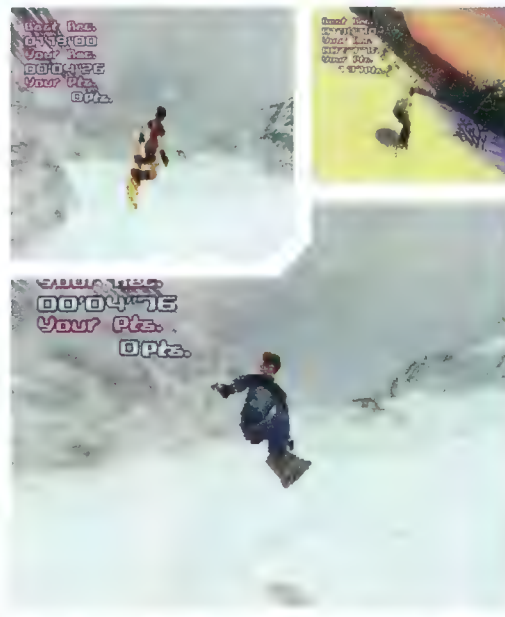
SNOW SHOCKER

A RESI 2 RAJONGÓI KÉSZEK, A LESIKLÁSRA

L ejtők, ormok felfedezése még sosem nyújtott ekkora élvezetet - véli Todd Thorson, a Capcom marketing vezérigazgatója. A Trick 'N' Snowboarders, mely egyenesen Japánból érkezik, hamarosan megjelenik Angliában is. Nem kell többet siránkoznunk az eddigi snowboard-os játékok miatt, ezúttal teljesen más érkezik. Habár a hasonló játékok minden szokásos eleme megtalálható benne (félcső, légi mutatványok, snowboard park), mégis a rejtett karakterek keltenek igazi érdeklődést. A játék-keresztelés okán a Resident Evil 2 szereplőivel is leszárguldozhatsz a hegyről.

Hátborzongató, mi?!

Leon és Claire is felteszik a saját kis bojtos sapkájukat, felkötik a deszkát, és már száguldanak is le a hegygerinceken. Akár úgy is játszhatod, mint a Zombie Cop-ot.



Az egész megnyerő, habár ennek a különleges szimulátornak a titka nem a fél-csőekben, hanem a rejtett karakterekben rejlik.

nagy potenciál

tartós igénybevételre



A **Sony Stamina** könyörtelem. Tartós, nagy igénybevételre fejlesztették ki. Fáradtságot nem ismer, nem lankad, feszültsége nem enyhül: 1,5 volt - és még sokáig annyi is mara

SONY

SÁNDOR

Nem szívesen verekszik. Még videójátékban sem. De hajtani azt tud. Naponta kétszer teszi meg a Fehérvár-Budapest távot. Ha úgy pödör, mint a *Gran Turismo*-ban, könnyelábad tőle a zsaruk szeme. Sándor Csaba a magyar PlayStation birodalom hercege. Minden kérdésre tud válaszolni. Aki Sándortól az infókat a PSM számára kicsikarta: Kovács Tibor.

1997 óta vagy a Sony Hungariánál. Jelenős szerepet játszol a PSX reklámkampányokban. Rajtad múlik, mikor, mennyi PlayStation kerül a magyar piacra, és mennyibe kerül. A hivatalos adatok szerint eddig nagyjából 25 ezret adtak el. Hogyan jutottak el ezek a magyar fogyasztókhoz?

A gépeket a Sony korábban kiépített értékesítési csatornáin keresztül forgalmazzuk, így elsősorban a kiemelt Sony márkaboltokon keresztül, de egyre fontosabbak a hipermarketek, a Cora, az Auchan, a Tesco és a Metro is. Az adás-vétel jó része pedig nagykereskedésben keresztül bonyolódik le. Három aktív nagykereskedőnk van, az RA Trade, a Magnew Kft. és a Comgame Kft. Ezek mekkora részt hasítanak ki a tortából?

Legalább annyit, mint a márkaboltjaink. Ennek oka, hogy a Sony kapacitása véges, közvetlenül csak korlátozott számú kereskedelmi partnert tud ellátni. Mielőtt a PlayStation megjelent, már rengetegen foglalkoztak videójátékok kereskedelmével, a nagykereskedők elsősorban őket látják el. Ma az országban nagyjából kétezer ilyen, nem-márkakereskedésben lehet PlayStationt kapni. Köztudott, hogy a gépeket máshonnan is be lehet szerezni. Hány PlayStation szivárogtat be eddig külföldről?

Mint minden népszerű terméket, a PlayStationt is vesztetül importálják. Elsősorban Nyugat-Európából, vagy éppen onnan, ahol jó beszerzési ára van, rengeteget hoznak be. A szürke import aránya a becslések szerint 50 százalék, ez azt jelenti, hogy kábé 25 ezer gép jött be külföldről. Vagyis ma Magyarországon összesen 50 ezer körül van az aktív felhasználói bázis.

Hogy állunk a PlayStation-sűrűséggel más országokhoz képest?

Nyugat-Európával összehasonlítva az ötvenezres park elég soványka. De velük nem is érdemes versenyezni, magunkat általában a cseh piachoz szoktuk hasonlítani, ott találunk leginkább közös vonásokat a lélekszám, a gazdasági fejlettség és a vásárlóerő tekintetében. A PlayStation-telítettség a magyar piacon valamivel kisebb, mint Csehországban, ez persze nem a híres magyar depresszióra vezethető vissza, a játékkedvünk ugyanakkora, a különbség kb. 25-30 százalékos, legalábbis a papírforma, a hivatalos statisztikák szerint, mert a cseh szürkeimportról nincsenek adataink.

Mi alapján dől el, hogy mennyibe kerül itthon egy PlayStation játék?

A Sony megpróbálja azonos szintre hozni az európai fogyasztói árakat, de persze vannak eltérések különböző országok között. Ezek elsősorban az áfa és a vámok eltéréseiből adódnak.

Mennyi PSX-et adtak el világszerte?

A PlayStation értékesítésben hivatalosan három fő terület különíthető el: a tradicionális japán, az észak-amerikai és az európai piac. Japánhoz értelemszerűen hozzátartozik a Távol-Kelet egy része, Észak-Amerika pedig egyenlő az USA-val és Kanadával, de itt véget is ér a földrajz: Japán szemmel nézve minden Európa, ahol PAL rendszerű tévéadást sugároznak, Ausztrália és Új-Zéland, Dél-Afrika, Lichtenstein vagy a Közel-Kelet - egykútya. Mára 50 millió PlayStationt adtak el a világon, ebből 20 milliót "Európában". Gépet és hivatalos Sony kiegészítőket csak Japánban gyártanak.

Hány PlayStation szoftver van a világon?

A szoftverpiac meglehetősen összetett. Amikor a Sony 94-ben kijött a PlayStationnel, mindenkit meg akart fertőzni vele. És hogyan lehet népszerűvé tenni egy játékot? Úgy, hogy minél nagyobb szoftverválasztékot halmozunk fel hozzá. Kézenfekvő volt tehát eladni a jogot a különböző szoftverfejlesztőknek, és hagyni, hogy magától kialakuljon egy szoftverpiac. Így ma Japánban több mint kétezer, Észak-Amerikában és Európában pedig valamivel több, mint 600 féle szoftver került forgalomba.

Ez azt jelenti, hogy Japánban ezernégyezer olyan játék van, amelyekre itthon nagyon buknának?

Igen, de csak elméletben. A gyakorlat ugyanis mást mutat. Rengeteg az olyan szoftver, ami Japánban menő, de Európában eladhatatlan, és ez fordítva is igaz. A különbség a kultúra és a hagyományok eltéréseiből ered, közszerint, hogy a japánok nem a bal, hanem a jobb agyféltekéjüket használják gyakrabban; az ok nem genetikai, ez egyszerűen az elvont gondolkodás és a nyelvtanulás során alakul ki. A japán és az európai piac a két szélsőség, Európa és Észak-Amerika már kevésbé térnek el egymástól ízlésben. A sikerlistákon ez azonnal feltűnik: ritka eset, hogy mindhárom fő területen ugyanaz a szoftver a legnépszerűbb.

Melyek a legfontosabb különbségek a japán és az európai szoftverek között?

A fejlesztők leginkább a zenébe piszkálnak bele, ezt igazítják a különböző területekhez. Egy-két japán játékot én is kipróbáltam, és hogy őszinte legyek, két perc után ki is kapcsoltam a gépet, mert a tipikusan japán érzelmvilágra kifejlesztett zenét az én európai fülem egyszerűen nem bírta elviselni. Szempont a zene kiválasztásánál az előadó személye is. Gyakran felbukkannak ugyanis játékainkban a Sony Music-kal szerződésben álló zenészek. A popsztárok népszerűsége egyébként szintén területfüggő: biztos, hogy Európában senki sem rajongana egy japán zenekarért.

A szoftver tehát erősíti a popzene promócióját. Besegíthet-e a szoftver a zenének?

Igen, a *Gran Turismo* esetében ez történt. A zenéje olyan telitalálat, hogy zenéi válogatásként önálló életre kelt.

Van-e olyan európai szoftver, ahol a képeket nem kajálták a ferdeszeműek?

Van, a képi világ sem univerzális. Ilyen például a *Spyro the Dragon*, ami Európában nagyon ment, Japánban azonban jelentősen módosítani kellett, éppen a szokatlan kameraállások miatt.

Az itthonról hiányzó szoftverek miatt ezért nem érdemes sajnálkozni; nem veszünk velük semmit és van nálunk elég játék.

Létezhet-e olyan szoftver, ami Nyugat-Európában már forgalomban van, de itthon még nincs?

Nem. Ami például Németországban van, az itt is megtalálható; általában véve a helyzet nem hasonlítható össze a film vagy videoforgalmazással, ahol országonként más-más időben jelennek meg a termékek a piacon. A PlayStationnel nem ez a helyzet! A megjelenés az egész PAL területen egyidejű, mindegy, hogy Londonról, Sydneyről vagy Budapestről van szó. Elenyésző az olyan szoftverek száma, amelyeknek nincs magyarországi forgalmazója, mert a legjelentősebb kiadók már mind itt vannak.

Valószínűleg egetrengő siker lesz a *Wipeout 3*. Ezt elsősorban a kökemény magnak, a 15-25 éves korosztálynak szánjuk. A *Wipeout 3* a *Psygnosis* és a Sony újképletű kapcsolatának első terméke, a játék maga szeptemberre várható. Aztán nemsokára jön a *This is Football*, amely a valódi létező legjobb futball játék lesz. Az X-akták is összesen fog megjelenni PlayStation-on, egyszerűen szenzációs a játéka. Tényleg olyan, mintha a filmben lennének, de ehhez már nyelvtudás kell.

Mikorra várható a magyar nyelvű változat megjelenése?

Semmikorra, ennek egyszerűen nincs realitása, túl kicsi piac vagyunk mi ahhoz, hogy ez megérje egy kiadónak.

Van-e magyar fejlesztésű szoftver?

PlayStationre még nincs. Közszerint, hogy a magyarok elég jók szoftverfejlesztésben, a lehetőség adott...

Mit tudnánk mondani a játék kölcsönzéséről?

A legtöbb nyugat-európai országban, például Ausztriában heves ellenkezést váltott ki a Sonyból a kölcsönzés ötlete. Máshol - Nagy-Britanniában és Franciaországban - belementek. Ehhez persze a kölcsönzőnek többletköltséggel, a kölcsönzői jogokat is meg kell vennie. A mezei vásárlással kapott jogok csak a szokásos, otthoni, szűk baráti körben lezárt játéka adnak lehetőséget.

Magyarországon is szeretnénk játékokat kölcsönözni, a kérdés csak az, hogy mi az ügyfél célja: lemásolni, vagy ismerkedni vele. A többi szoftverkiadó egyébként mereven elzárkózik a magyarországi kölcsönzéstől.

Az illegális kölcsönzés sajnos már a PlayStation megjelenésekor felbukkant az országban. Ennek is vannak fokozatai, a haverok párszáz forintba történő lenyúlásától a jól ellátott-tékáig minden előfordul.

Mikor jön a PS2?

A legújabb gépet március elején mutatták be a szakma előtt: Tokyóban, a Sony ezt hivatalosan Next Generation PlayStation-nek nevezi, más neve egyelőre még nincs. Annyit lehet tudni róla, hogy ezt a gépet a lehető legbiztonságosabban másolás elleni védelemmel látják el, és hogy az adathordozója DVD lesz, nem CD. Az audio CD-vel továbbra is boldogulni fog. Egyelőre kérdéses, hogy képes lesz-e lejátszani a DVD filmeket, a technikai lehetőség erre mindenesetre adott. Szeptember közepén, a Tokyo Games Show-n azonban minden kiderül, ekkor mutatják be ugyanis a nagyközönségnek a készüléket. Japánban karácsonyra várják a megjelenését, nálunk erre 2000 őszéig, karácsonyáig várni kell.



A man with blonde hair, wearing a blue short-sleeved shirt and light-colored trousers, is sitting on the floor and smiling while holding a blue video game controller. He is looking towards a large television screen in the background. The screen displays a racing game with a car on a track. The scene is dimly lit, with the primary light source being the screen. In the bottom left corner, there is a small electronic device, possibly a game console or a peripheral.

HIVATÁSA A JÁTÉK

A VIDI ROGGYANT VOLT, A COCA COLÁTÓL JÓT MERÍTETTEM, A BABBALOO-NÁL NEM AKARTAM MEGRAGADNI. A PSX, A BICAJ MEG A GITÁR NYERŐ. KÁR, HOGY NEM EGYSZERRE.

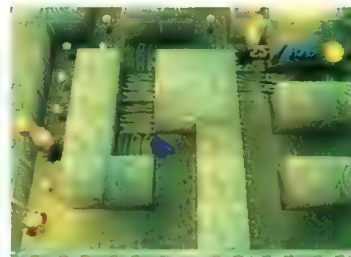
PAC-MAN VISSZATÉR

A NAMCO FIGURÁJA A 80-AS ÉVEKBŐL ÚJRA ÉL ÉS ZABÁL

A videojátékok egyik legnagyobb sztárja hamarosan visszatér, megújult 3D-s formátumban.

Pac-Man, a világ leghíresebb sárga pixelfoltja, nonszokás újrakezelenik a *Pac-Man World 20th Anniversary* játékokban. Lerázva a 2D béklyóit, a 20th Anniversary háromfajta játékmódot kombinál: Quest Mode (Keresés), Maze Mode (Labirintus) és Classic Mode (Klasszikus) – az első kettő teljesen új Pac-Man játékok, a harmadikban pedig klasszikus formában találkozhatunk Pac-Mannekkel.

A Quest Mode-ban Pac-Mannek fel kell derítenie hat pályát és meg kell keresnie a kulcsokat, amikkel kiszabadíthatja hat barátját – ezeket saját gonosz alteregója, Toc-Man börtönözte be. Itt a Pac-kerek lövöldözve, bukfencezve, és úszva juthatnak keresztül egy-egy pályára.



Pac visszatér - kalózzal, szellemekkel és az elmaradhatatlan, apró pirulákkal teli labirintusokkal

három szintjén. Útja során Pac-Man a kezdeti kalózzvilágból, kutyája, Chomp-Chomp kiszabadítása után, eljut a világ-űrbe, ahol a Galaxis-lakók fogva tartják Pac Professzort. Végül megérkezik Toc-Man gonosz birodalmába, ahol Ms Pac-Man-t csontvázak és hatalmas denevérek őrzik. Az egyik szinten még a kis pirulák eredetét is kitalálhatjuk. Maga a Pac alapötlet forrása viszont nem annyira

titokzatos – Tohru Iwatani álmodta meg, miután megevett egy szelet pizzát, és a maradék darabka formája meglepette.

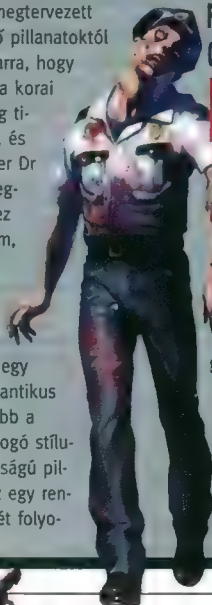
A labirintusimádók valószínűleg nem fognak csalódni, mivel a Maze-játékmódban lehetőség nyílik a kísérteties Inky, Pinky, Blinky és Clyde üldözésére a 3D-s labirintusban. A Klasszikus menet pedig az eredeti Pac-Man még tökéletesebb verziója. Karácsonyra várható.



EGY ÚJABB EKLÉTIKUS VÁLOGATÁS: HÁROM RAGYOGÓ JÁTÉKLEMEZ, AMI NÉLKÜL NEM TELJES A GYŰJTEMÉNYED. KÖTELEZŐ OLVASMÁNY. HA EDDIG NEM, AKKOR MOST AZONNAL SZEREZD BE!

RESIDENT EVIL 2

Raccoon City-t elárasztották a zombik! A játék több mint futó tisztelgés az olyan klasszikus thrillerrek, mint az *Assault on Precinct 13* és a *Dawn of the Dead* előtt; giccsértékét tekintve a *Resi 2* jócskán túltett elődjein. A gondosan megtervezett cselekmény az első pillanatoktól kezdve biztosíték arra, hogy sikítózással töltsd a korai órákat. A feszültség tipikusan mozszerű, és amióta a Tom Baker Dr. Who-t alakította, leg-többünk számára ez volt az első alkalom, hogy nem mertünk előjenni a kanapé mögül. A feszültséget oldandó (szerencsére), volt egy enyhén nyálas-romantikus epizód, habár inkább a Sikoly, mint a Suttogó stílusában. Kulcsfontosságú pillanat? Végigonsz egy rendőrségi épület sötét folyo-



sóján, majd hirtelen azon kapod magad, hogy már megy is a nagy nyálás-falás! De hát nem ez van minden péntek este erre felé?

Összegzés: Lebilincselő házi horror
PSM értékelés: 9/10

FIFA '98: ROAD TO WORLD CUP

Óhh, 1998 és a kupák kupájáért folytatott grandiózus megmérettetés! Közel és mégis oly távol? Időközben Mr. Beckham akasztófára való essex-i bábuból Európa egyik legjobb játékosává vált. A *FIFA '98* segítségével újra járhatjuk a szent Grálhoz vezető utat. Nem hibátlan, habár még így is évekkel lekörozi az elődeit. Mr. Ginola mozgásművészete ugyan jelen-tősen dob a mozgások folyamatosságán, de ez sem elegendő a technikai problémák elrejtéséhez. Mindennek ellenére a játék nagyon ügyes, és nagyon kézzelírható billentyűkiosztással rendelkezik. Szerezd be, és játszd egy jó meccset a 192 nemzeti válogatott bármelyikével! Pont ezt lehet elvárni egy futballjátéktól.

Összegzés: Jók voltak a fiúk.
PSM értékelés: 8/10

COMMAND AND CONQUER: RED ALERT

Az ex-Jugoszláviában jelenleg uralkodó hangulatot figyelembe véve, óvatossá kell lenni a háború dicsőítésével. Úgy tűnik, a valóságban játszott stratégiai játékok sem sokkal jobbak, mint a *Red Alert*. Nagyszabású küldetések, mesterien részletezett és magukkal ragadó jelenetek, hatalmas bombák jellemzik a háború-szimulációt, nem is beszélve a vonzó lehetőségről, hogy néhány óra erejéig te lehetsz Haig tábornagy. A *Red Alert* egyik legnagyobb érdeme az, hogy tényleg úgy érzed, mintha ott lennél és részt vennél egy igazi támadásban. A cselekmény annyira magával sodor, hogy még hajnali négykor sem tudsz lefeküdni, hiszen kiszállni lehetetlen. A többjátékos akció a csúcs az egészben, és kétségtelenül ez juttatja a játékot a legjobbak közé.

Összegzés: Előre, harca fel!

PSM értékelés: 9/10

Dan Mayers



Resident Evil 2 (1), FIFA '98 (3) és Command and Conquer: Red Alert (1). Most mind alacsonyabb áron!

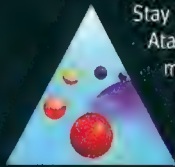
KI LEHET AZ A HASBRO?

ALAPÍTÁS ÉVE: 1955

KÖZPONT: Beverly, Massachussets

ALKALMAZOTTAK SZÁMA: 450

A LEGFONTOSABB SZEMÉLYEK: Tom Dusenberry elnök, Tim Christian ügyvezető igazgató (nemzetközi ügyek), John Hurlburt üzletkötési irodavezető, Jim Adams amerikai kereskedelmi igazgató, Tony Parks R. _ D. ágazatvezető, Scott Dodkins nemzetközi kereskedelmi igazgató, Dominic Myers stratégiai-marketing igazgató, Gilman Louie kreatív igazgató, Jim Buchanan a MicroProse és az Atari ügyvezető elnöke

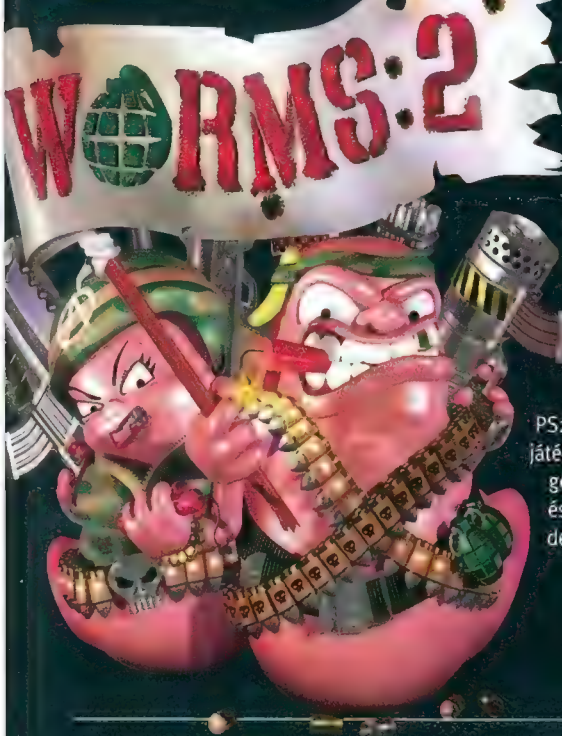


HASBRO
Interactive

Hasbro a legjobb úton halad, hogy az öt legnagyobb kibocsátó közé kerüljön. Hogyan csinálják? Hát csak úgy, mint Mr. Stay Puft, egyre csak vastagodnak.... Az Atari és más hasonló, befutott cégek megszerzése a Hasbro-katalógusokba rakott jó néhány sikeres játékot. A PlayStation-on elsőként megjelenik a jól ismert *Centipede*, megspékelve a legmodernebb technikai megoldásokkal (3D-ben csinálták meg). 98 októberre is sűrű hónap volt, nagy pénzeket fizettek olyan cégekért, mint az Avalon Hill (stratégiai, szimulátor, kaland, és RPG-fejlesztő), valamint a picit erőteljesebb MicroProse.

A MicroProse elég rendszeresen jelen van PC piacon, millió stratégiai, szimulátor, és 3D-s akciójátékot bocsátott ki. Az olyan kasszasikerek, mint a *Magic: The Gathering*, a *Star Trek: New Generation*, és a *MechWarrior*, biztosítani látszanak, hogy a Hasbro tovább tud majd lépni az újrarendelődésükönál. Az első bizonytalan lépések után a Hasbro elég nagy ugrásokkal fog haladni a PlayStation világában. Már nagyon várjuk...

A JÖVŐ: A negyedik legnagyobb PC-játék kiadóként a Hasbro komolyan veszi a dolgát, és sokféle programot forgalmaz. Az olyan játékok, mint pl. a Glover "Kesztyűszimulátor" a fiatalabbaknak fog bejönni, míg az idősebb, felkészültebb játékosok tetszését a repülőgépszimulátorok és akciójátékok PS változatai nyerik majd el. Egyelőre a Hasbro a fiatalokra koncentrál, olyan "klasszikusok" újrarendelődésével, mint pl. a *Pong*. Nem tudni, hogy vajon a PS2-re tartalékolják a MicroProse játékokat, vagy esetleg az eddigi gépeken is megjelennek. A *Worms* és *Action Man*-félék valószínűleg nem, de majd meglátjuk.



PLAYSTATION PORTFOLIO



FROGGER

Állj, menj, állj, menj, plattya! Ki tudná megmondani mennyi mőkövel és kacagással jár egy egyszerű átkelés az úton? A választat levelezőlapon várjuk.



RISK

A *Risk* sikeresen került át a játékasztalról a lemezre 1998-ban. A stratégiai játékok szerelmesei imádják. Más se...



MONOPOLY

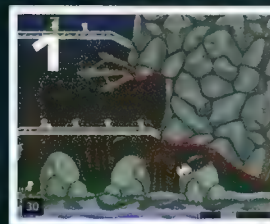
Elvesztette a vonzerejét (nem lehet pl. pénzt kilopni a bankból). De legalább az ember nem hagyja el a kiskalapot. Vagy a kutyát. Vagy a szállodákat. Vagy bármi mást...



X-COM UFO ENEMY UNKNOWN

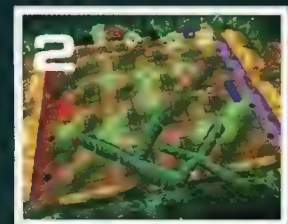
Pörgős, sok vidám pillanatot szerző játék. A legelső volt egy olyan sorozatban, melynek népszerűsége generációkon át töretlen.

MEGJELENÉS ELŐTT



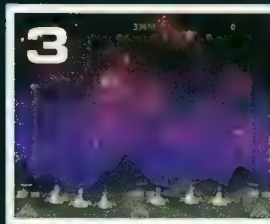
WORMS 2 ARMAGEDDON

Az imádott *Worms* sorozat tagja. Rengeteg zadista poénra, csúcsfegyverekre, megymásra számíthatok.



PONG

A felújított klasszikus visszatér, csak éppen 3D-ben. A frissen bekattantaknak ajánlott, akik csak most léptek be a PlayStation világába.



MISSILE COMMAND

Az eredeti Atari változat alap-elemeinek megőrzésével elkészült *Missile Command* egy klasszikus -visszatérése. Fedezz fel új 3D-s világokat, és véd meg a bázisokat!



ACTION MAN

A kemény csavó elevenedik meg ebben a játékban, amely az akció, a kémelhárítás és a bajtársiasság ötvözte.

ELSŐ LÁTÁSRA WIP3OUT

Úres bevezetés (46x280mm)
A Wip3out fontokat és a fordítást
adott a Digi levezet. A Wip3out
nyomatandó. Empt. Itt meg...



Wip3out

Villódzó tévéképernyő egy Leeds-i irodában, rajta az ismerősen futurisztikus betűtípussal szedett felirat: "Egy legendás játék újabb fejezete." A WipEout visszatért, de vajon a Psygnosis képes-e harmadjára is elsütni ugyanazt? Dan Mayers ennek járt utána...



Bekészítés ide

alljuk be őszintén, a PlayStation megjelenésével párhuzamosan kiadott játékok közül a *Wip3out* volt a leglebilincselőbb. Mindent beleadtak, amit a videójátékok új generációjától vártunk: úrkorszaki járgányok, sebesség, jó zene... Mindezt hatékony marketinggel kombinálták, így nem csoda, hogy megszületett a PlayStation egyik legismertebb márkanéve. 1995-ben egyes szórakozóhelyek *Wip3out*-osra vették a figurát, és a játék olyannyira közismertté vált, hogy olyanok is vették maguknak PlayStationt, akik egyébként sohasem tettek volna. A *Wip3out*-jelenség nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a konzol napjainkra kultusztárggyá vált. Ami pedig azóta történt - ahogy mondani szokták - már történelem.

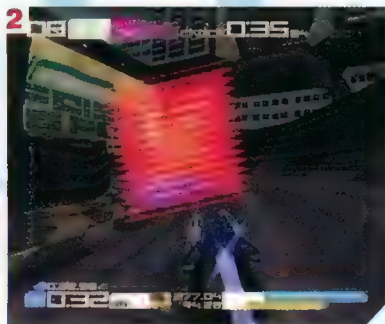
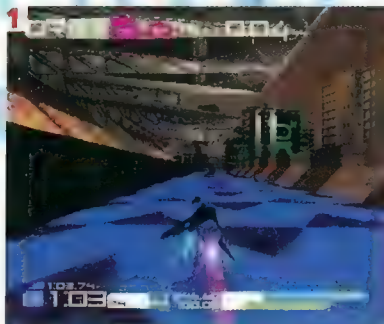
A számos hiba és a játék kivételes nehézsége ellenére volt valami a Designers Republic *Wip3out*-jában, ami különlegessé tette. Ezt látva a Psygnosis újramelegítette a témát, és egy évvel később kihozta a 2007-et. A legszem-





ELSŐ LÁTÁSRA

WIP3OUT



[1 - 3] Csak siklász a léghen könnyedén, lazán befordulsz a kanyarban, és... ZAKKI! Bele az energia falba. Konkurencia eltávolítva.

► betűnőbb újítást a ríktó színek jelentették, ami jól illeszkedett a soundtrackért ismételt felelős Prodigy zenéjéhez. A kivitelezés sokat javult az előzőhöz képest, a pályák változatosabbak, gördülékenyebbek lettek, miközben nehézségük változatlan maradt. A fegyvereket továbbfejlesztették, a "contender eliminated" bemondás pedig az angolban a nemtetszés általánossá váló kifejezése lett. Az ezredfordulóhoz közeledve, négy évvel az első után itt az újabb folytatás. Most, hogy a programozók eddig sosem látott magasságokba emelték a PlayStation-t, mi újat nyújthat a Psynosis játéka? "A Wip3Out megőrizte alapvető sajátosságait, de ezúttal tízszer annyi lehetőség közül választhatunk - mondja Alan Raistrick producer. - A pályák például több mint 400 elemből állnak, ami sokkal több, mint a 2097-ben volt."

Hát persze, a pályák. Összetettséjük sok hívet szerzett az első két játéknak (egy-két kanyart azért szídtak, mint a bokrot). Vajon továbbra is ez lesz a jellemző? "Nagyjából - mondja Nicky Westcott művészeti vezető. - Sokat javítottunk is rajtuk, hogy simábbak, stabilabbak legyenek. De azért hűek maradtunk a Wip3Out-sorozat hagyományaihoz, a "zéró gravitáció"-érzéshez. A jelszó továbbra is: nincs lassítás!" A pályák megalkotása

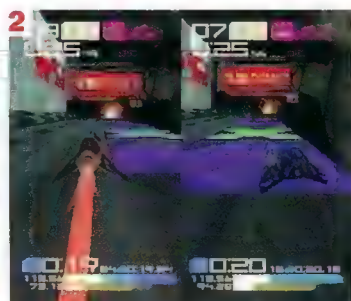
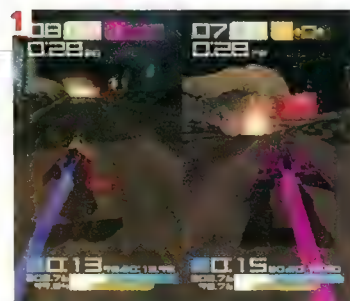
Kiemelt szöveget ide ▼

A SZÁMOS HIBA ÉS A JÁTÉK KIVÉTELES NEHÉZSÉGE ELLENÉRE VOLT VALAMI A DESIGNERS REPUBLIC WIPEOUT-JÁBAN, AMI KÜLÖNLEGESSÉ TETTE.

▲ Kiemelt szöveget ide

nem volt könnyű feladat. Az alkotók először húsz terv közül választhattak, így mindenki elmondhatta a saját ötletét. Ezeket azután a 2097 engine-jén a végkimerülésig tesztelték. "A végén szavaztunk: 12 kiesett, maradt 8, ezekre próbáljuk rászabni az új engine-t" - avat be minket Nicky. És mi lesz a többi 12-vel? "Ki tudja? Talán bonusz-pályák lesznek belőlük."

Az új részben nyolc csapat közül választhatunk. A Psynosis igyekezett egyenrangúvá tenni őket, vagyis ezúttal nemcsak egy-két járgánnyal lesz érdemes menni. A Wip3Out 50-100 évvel előttünk játszódik a jövőben. A technológia ez idő alatt tökéletesedett, következésképp a járművek is kezeesebben viselkednek. "Nem akartuk, hogy mindenki csakis a Feisar csapattal, vagy épp egy másikkal menjen" - teszi hozzá Wayne Imlach designer. Az első két részben ez valóban zavaró volt. Mintha az ellenséges hajók intelligenciájára nem fordítottak volna elég gondot.



[1 - 2] Galaktikus skizó. Multiplayer a Wip3Outban.

"Így, így" isméri el Neil Paterson programozó. "Úgy éreztük, az egyik legnagyobb gond, hogy az ellenfelek nem úgy viselkednek, mintha valódi körülmények között versenyeznének. Egyszerűen követték az ideális ívet, mintha kötélben húznák őket: az elején elpördöktek, és várták, mikor éred őket utol. Az új viselkedési programba viszont bizonyos hibaszázalékot építettünk, ezáltal valószínűbbé tettük az egészet. A gépek beleszáguldanak a kanyarokba, neki-csapódnak a falnak, és lassítanak a fordulók előtt, hogy realisztikusabbnak tűnjön az egész." Ezáltal valószínűleg

elejét veszik az első játékot ért bírálatoknak, vagyis, hogy a pályák ugrás-szerűen nehezednek. Az elején könnyű, azután betonkemény. "Pontosan ezt próbáljuk kivédeni" folytatja Neil. Egy amerikai srác elküldött nekünk egy videókazettát, amire felvette, ahogy játszik. Annnyira tudott, hogy majdnem tökéletesen követte az ívet. A kazetta nagyon tanulságos volt, mivel megmutatta, hogy a pilóta lehetetlen b) milyen hibákat követ el egy jól felkészült emberi játékos, aminek aztán nagy hasznát vettük a gépek mesterséges intelligenciájának programozásakor.

Ez eddig zsiráf, de most akkor

BOMB THE BASS

Boxcimet ide

WipeOut

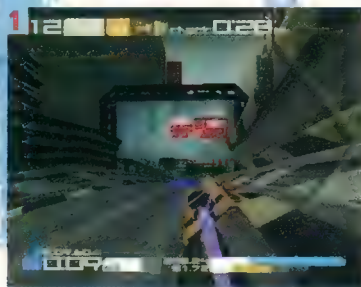
Megjelent 05/11

Indén orszol korddótt. Jellegzetes pályákon száguldozhattunk nemcsak sebességgel egy jövőt idéző világban. A játék elképzelésén nehéz volt ugyan felfejteni a örök-vesztés visszacsúszóit a saját példányát, cserebe viszont megtudhattuk, milyen érzés a zéró gravitáció. A népszerűség érzékeltetésére után elég annyi, hogy a Sony számítással szerint a kezdeti időben a konzolvásárlók fele a WipeOutot is megvette.

A játék zenéjéig tegyalább ennyire szuper Sony-kus-ra sikeredett. Lettfield, Orfital, Idcsit...? Remekke szabott darab.

PSM értékelés: 8/10





(1) Csodálkozunk, ha ezek a cuki kis ábrák hamarosan nem jelennének meg a pótlókon. (2 - 4) A Designers Republic szűrkei és barnái higgadtabb, komolyabb jellegű kölcsönöznek a játéknak. Higgadtan lenni egyébként sem árt, ha már egyszer óránként ötszázal tépsz.

kipróbálhatjuk vagy nem? Mire hirtelen egy bőr "főnökfotelben" találjuk magunkat, kezünkben a kontrollerral. Az első benyomások alapján a játék nehézsége nem sokat változott: az elején most is flippergolyóként csapódunk jobbra-balra a falnak, de sikerül ráéreznünk az irányításra. Az analóg kontrollerral simábban megy a vezetés, és a légféket használva a kanyarok is egyre jobban mennek. Hirtelen kettéválik a pálya: Ez meg mi a...? "Ezt a megoldást gyakran alkalmaztuk" - feleli mosolyogva Alan. "Így nagyobb szerepe lehet a stratégiának. Több helyen kétfelé is lehet menni: az egyik csak szimpla rövidítés, a másik a támadópálya. Az előbbin csak végigszágul az ember, de ha az utóbbit választod, fegyvereket vehetsz fel, s így agresszívebben vezethetsz." Az elágazás után a pálya egy óriási spirálba megy át. A manőverezés itt sem lehetetlen, és az érzés, ahogy egyre gyorsabban szágulunk a koncentrikus körök középpontja felé, valami leírhatatlan. Talán ahhoz hasonlít, mint amikor a nagy ugratókhoz értél az első játékban. Esküszöm, habosra veri a gyomrod.

Nőtt a fegyverek száma, de a 2097 öt leghatásosabb gyíklesője is ren-

delkezésre áll, kicsit felpiszkálva. "A multi-missile (többszörös rakéta) a 2097-ből maradt, de a lövedékek ezúttal külön-külön is célt érhetnek. Ha tehát hárman vannak előtted, mindháromnak odapörkölhetsz. Ha viszont csak egy hajót üldözel, három rakétával támadhatod" - magyarázza Alan. Van hét új fegyver is, köztük a force wall (energia fal). Ha áthajtasz a kapcsolón, egy pajzs jelenik meg: ezen csak te és a csapattársaid mehetnek

tankra mészt. A fejlesztők rengeteg időt fordítottak a játék végig gondolására. Mindenkinek lehetősége nyílt arra, hogy egy nagy asztal körül ülve megossza a többiekkel a legjobb ötletet.

A Wipeout-sorozat legújabb tagját elsősorban a Multi-Player Mode különbözteti meg elődeitől. Nem arról van szó, hogy ketten is játszhattok egymás után, hanem valódi kétjátékos módról. Mi több, ez még a sebességen sem hagy nyomot. "Az igazat megvallva piszkos nehéz volt elkészíteni a multiplayert - vallja be Neil. Végül mégis sikerült; ráadásul úgy, hogy az arányok

RAVE-ÜLET

Boxcímlet ide

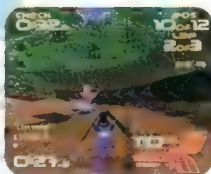
Wipeout 2097

Megjelent 06/11

Jóhosszú, hogy szélesbörök és változatosabbak legyenek a pályák, ha pedig a szárnyak falat fogtak, szikrák pattantak le róluk, ami állat, csak nagyon lelassultál mintha. Végül jött az ez is legálább akkora teljesítmény, mint az első részt, itt viszont "simábbak" a pályák, így hamarabb meg lehet őket szelni. Jobb, ha minél kevesebbet fékezel...

A Prodigy és a Firestarter megadta az alaphangulatot az agresszív versenyzéshez, de ha úgy gondoltad, a The Chemical Brothersszel is húzathattad a talpalátványt. Külön jó pont, hogy a soundtracket a lemezboltok is árulták.

PSM12 9/10



Kiemelt szöveget ide

A PÁLYA EGY ÓRIÁSI SPIRÁLBA MEGY ÁT. AZ ÉRZÉS, AHOGY EGYRE GYORSABBAN SZÁGULDUNK A KONCENTRIKUS KÖRÖK KÖZÉPPONTJA FELÉ. LEÍRHA TALÁN. TALÁN AHHOZ HASONLÍT, MINT AMIKOR A NAGY UGRATÓKHOZ ÉRTÉL AZ ELSŐ JÁTÉKBAN.

Kiemelt szöveget ide

keresztül, a többiek viszont mintha falnak csapódnának. A fegyverek mindegyike a játék stratégiai oldalát is erősíti. "Vannak támadó és védekező fegyverek. Ha támadó jelzésre hajtasz, ilyen fegyvert kapsz, ha védekezőre, akkor olyat." Vagy itt van a hyper thrust - folytatja Wayne. - Ha nyomsz egy gombot, veszítesz némi energiát, cserébe viszont extra gyorsulásra tehetsz szert." (Pont mint a kocsi, amikor visszakapcsolsz.) "Régebben gond volt a műhely-sávokkal - kezd Neil. - Ha átmentél rajtuk, időt veszítetél. Most viszont gyorsabban felszívhatod, ha csak kevés energiát akarsz, vagy teljesen lelassíthatod, ha a tele

is megmaradtak, vagyis olyan az egész, mintha két külön tévé játszanal." Természetesen itt is mindent megkapsz, amit az efféle játékokban megtalálasz: van tournament (gyors verseny), nyolcversenyes full season (teljes idény), és Death Match Mode (harc mindhalálig) is az agresszívoknak. "Egy kissé kitágítottuk a Wipeout lehetőségeit, figyelve arra, hogy semiben sem maradjon el a piacon kapható hasonló játékoktól" - teszi hozzá Alan.

Noha az eredeti korong grafikailag hagyott maga után kívánni valókat, ezúttal nehéz rosszat mondani a látványról. "A grafikai engine-en sokat

ELSŐ LÁTÁSRA

WIP3OUT



[1] Vörös 5, jelentkezz! [2] Cél a keresztben... vagy amit akartok. [3] Színes kondenzcsíkok. [4] Már megint egy rohadt energia fal!

javítottunk. Egyedül a dinamikán nem változtattunk, hogy megmaradjon az eredeti játékban megismert zéró gravitáció érzése és a gördülékenység - avat be minket Nicky. Van persze sok "szagos-flitteres" dolog is, mint például a színes kondenzcsíkok, a tükröződő felületek, a két nézőpontú visszajátszási lehetőség. A legjobb pedig az egészben az, hogy mindez high resolutionban (nagy felbontásban) értendő. És hogy ez mit jelent? "A részletek a távolban sem vesznek el, ezért gyakorlatilag nincs pop-up (a horizonton hirtelen feltűnő nagy tereptárgyak). A Wip3outban nagy a sebesség, ezért ennek óriási jelentősége van" - mondja Alan. A PSM által látott pályákon az új engine jelesre vizsgázott. Csak néhány apró szépséghiba jelentkezett, de ezek a végső változatban már bizonyára nem lesznek benne. Hála a Sony Performance Analyzerének, könnyűszerrel megállapítható, milyen mértékben sikerült megvalósítani a tökéletes animációt. "Az Analyzer megmutatja, hogy adott idő alatt mennyi poligon milyen sebességgel rajzolódik ki a képernyőn - mondja Neil. - Pop-up még a bonyolultabb pályákon sem jelentkezett, vagyis gyorsabak vagyunk a konkurenciánál."

A designért ismételten a Designers Republic volt a felelős, akik a 2097 harsánysága után mostanra letisztultabb színvilágot nyújtanak. "Nagyon minima-



lista az egész. A design erre a filozófiára épült. "A Designers Republic futurista, mégis elegánsan egyszerű és modern formákat alkotott - mondja Wayne. - A játék meglehetősen borongós, már ami az általa keltett hatást illeti. Az előző rész sárgái és kékjei helyett a barna és gránitos szürke lett az uralkodó szín. Ha a 2097 a Prodigy *The Fat of the Land*-éhez hasonlítható, akkor ez most Tricky és a *Pre-Millennium Tension*. A kis szürke dobozra írt játékok közül a Wip3out-sorozatban hallhatók a legdögösebb zenék. A Prodigy, a Future Sound of London, a Leftfield és a Chemical

Brothers mind boldogan vállalták annak idején a közreműködést. A Wip3out sem szakít a jó hagyományokkal, csak egy kissé más irányt vesz. "Egy kis változatosságot szeretnénk volna - kezdi Alan. - Jelenleg Sashával dolgozunk, aki három vagy négy számot írt erre az alkalomra. A helyzet neki is új, de működik a dolog. Olyan ez, mint a filmzene. Sasha promóciós fellépéseket is vállal majd, ha kijön a játék." The Wip3out Tour, nem is rossz. A PSM ügyis elég rég, hmm, "rave-elt" már, de legalább lesz mit csinálni a Wip3out megjelenéséig. Mert ez egy ilyen játék... 

Kiemelt szöveget ide ▼

"Jelenleg Sashával dolgozunk, aki három vagy négy számot írt erre az alkalomra. A helyzet neki is új, de működik a dolog. Olyan ez, mint a filmzene."

▲ Kiemelt szöveget ide

VIVA LA REPUBLIC...

Boxcímlet ide

an Anderson, a sheffieldi Designers Republic munkatársa egyszer kijelentette, hogy ha legközelebb valaki "rave-esnek" nevezi a stílusukat, azt fel fogja jelenteni... Ian egyébként nem más, mint a videójátékok designjának forradalmasítója.

A Designers Republic - többek között a The Orb, az Aphex Twin és a The Shamen lemezborítója is az ő nevékhöz fűződik - mindig is az esztétikusságot tartotta szem előtt: elmosódott formák és jellegzetes tipográfiájuk egy különös sci-fi világot idéznek. Az első két játék keltette feelinggel iskolát teremtettek, és legújabb munkájukkal sem vallottak éppen szégyent. Mostanra visszafogták magukat, de amit a Republic csinál, - még mindig trendidéző válik...

A The Designers Republic tervezte ▼



Sony Records US/UK/Japan 1999 nyár
A Designers Republic munkája, kivéve
Michael C. Place fotóját, mely a DR és
Hiroshi Abe számára készült. ▼

A K7 'Additional Productions' c. gyűjteményes albumához -
(Nemtoriszag 1999 tavasz) készült DR borítótér adaptáció.
A DR tervezte. ▼



ELŐFIZETÉS

ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS • ELŐFIZETÉS



AKÁR

33%-KAL KEVESEBB

Fizess elő a PSM egész, fél vagy negyed évfolyamára s ezzel takaríts meg 33%-ot a vételárból! Egyedül a következő számot is előfizetheted.

TELEFON: 467-67-20

FAX: 457-11-23

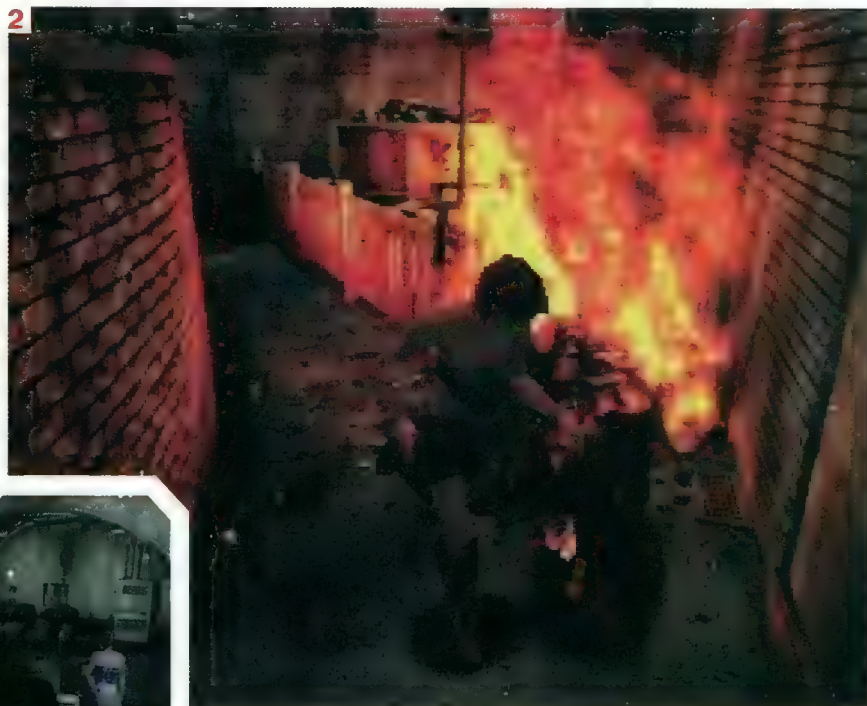
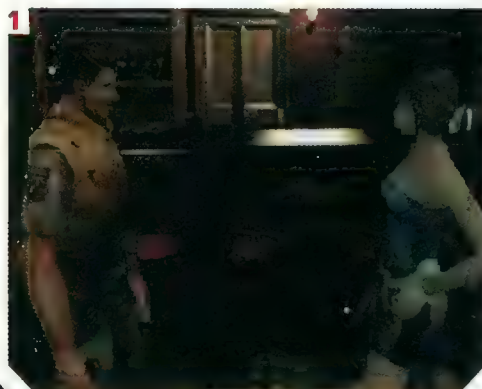
E-MAIL: PSM@CMK.HU

POSTA: MELLÉKELT KUPONNAL

Az újságot előfizetőinknek díjmentesen postázzuk.

A PSM ELŐFIZETÉSI DÍJAI

Egy évre	15 990.- Ft (1 szám 1 333.- Ft)
Fél évre	8 990.- Ft (1 szám 1 498.- Ft)
Negyed évre	4 990.- Ft (1 szám 1 663.- Ft)
A következő számra	1 790.- Ft



(1) Te lennél az én végzetem? (2) Van egy rossz kívánságom - tűz, lángolj! (3) Ha a zombik becserkésznének, talán nem ez a megfelelő hely a számodra. (4) Fel tudnak futni a lépcsőn is.

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Raccoon City-ben ismét hátborzongató a helyzet...

Műfaj: Horror RPG

Kiadó: Eidos

Fejlesztő: Capcom

Megjelenés: December

Kéthónapos próbaidőszak elteltével Shinji Mikami tájékoztat bennünket kedvencének, a *Resident Evil* világának újdonságairól. Nagyon elfoglalt ember, ezért Mr. Mikami, térjünk máris a lényegre...

Összefoglalható-e száz szóban a *Resi 3*? Lehetetlen. Először is, ez túl összetett játék ahhoz, hogy

minden részletéről szóljunk. Hol is kezdjem? Nem szeretném a majdani játékosok örömet elrontani azzal, hogy túl sokat beszéljek a *Resi 3*-ról. Azt hiszem, a legjobb az lenne, ha várnának addig, amíg a játék megjelenik az üzletekben.

Van-e a játéknak olyan része, ami teljesen új az eddigi verziokhöz képest? Igen, akad ilyen. Jobban építünk a játékos kreativitására. Pontokat kaphatsz azért, ha egy válságos helyzetben kihasználod a számodra kedvező lehetőségeket, hogy elke-

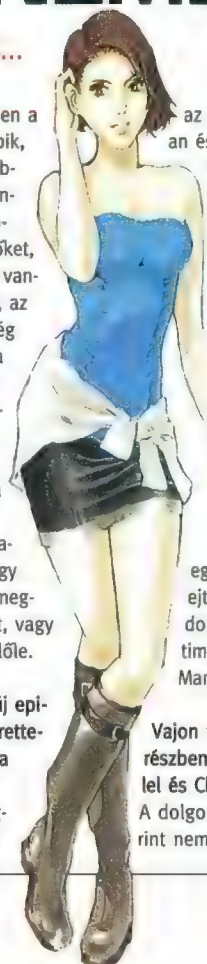
rüld a veszélyt. Ebben a folytatásban a zombik, ha lehet, még fűgőbbek. Mielőtt felrohanhatnál egy lépcsőszorra, hogy kikerüld őket, már a sarkadban is vannak. Úgy gondoljuk, az ilyesmi a játékot még pergőbbé teszi. Arra törekszünk, hogy a figurák még életszerűbbek és játszhatóbbak legyenek. Az új folytatásban a játékos 180 fokos fordulatot tehet a saját tengelye körül. Így választhatsz, hogy megtámadod-e a zombit, vagy inkább elszaladsz előle.

Igaz-e, hogy ez az új epizód a vérfagyasztó rettegés új magasságába visz bennünket? A játék újításai meg erősítik benned azt

az érzést, hogy állandóan és fáradhatatlanul vadásznak rád. Biztos lehetsz benne, hogy a zombik a sötétben portyáznak, s készek rá, hogy bármely pillanatban lesújtsanak.

Tervezik-e, hogy a horrtörténetet a romantikával? Arra gondolok, hogy Claire nagyon kíváncsi fiatal hölgy... Nézzé, erről egyáltalán nem illik szót ejteni! Vannak bizonyos dolgok, amelyek az intim szférába tartoznak. Maradjunk ennyiben.

Vajon megtudjuk-e ebben a részben, hogy mi történt Jill-lel és Chris-szel? A dolgok jelenlegi állása szerint nem Chris történetét foly-





NÉVJEGY

Shinji Mikami

- Társaság: Capcom
- Munkakör: Producer
- Korábbi játékok: *Resident Evil* – rendező és – *Resident Evil 2* – producer
- A játékot befolyásolták: George Romero, és az előző részek
- Kedvenc játéka: *Zelda* legendája az SNES-en



(1) Forró, nyári város. (2) Kéznél lesz.

tatjuk, mivel ennek a játéknak Jill a főszereplője. Hogy Chris később visszatér-e? Ez már egy másik sztori.

A Resi 2-höz képest az új játék begyakorlása több időt vesz igénybe. Elmagyaráznánk nekünk a működését? Ha elmesélném az új folytatás felépítését, veszítene az érdekességéből. Egyébként sem akarom elrontani senkinek a szórakozását.

Hallottunk egy Carlos nevű figuráról. Mesélné nekünk valamit róla?

Carlos egy kísérteties alak, akit mélyen beágyaztunk a cselekménybe. A játék részeként mindent ki kell deríteni róla és a múltjáról, ezért ismét csak nem szeretnék túl sokat elárulni. Egyelőre annyit, hogy nem az, akinek látszik.

Feltételezem, hogy van egy csomó új zombi...

A zombik a Resident Evil sorozat lényegéhez tartoznak. Nélkülük ez a játék nem lenne az, ami valójában, ezért érthető az elvárás, hogy a városban körös-körül csoszogó félhalottak sokaságával találkozzunk. Ebben a részben sok új zombi figurát tervezünk, akiket változatos fegyverekkel szerelünk fel a játékosok örömére.

Mennyire csúcs ez a darab az előző folytatáshoz képest?

A Resident Evil 2-t a tömegpiacra szántuk, az úgynevezett „könnyűpályás felhasználók”-nak. Most azt szeretnénk, ha a Resi 3 a sorozat fanatikus rajongói számára lenne a lehető legizgalmasabb.

Mennyire lesznek sokoldalúak a szereplők?

Tudnak-e majd futni, ugrani és mászni?

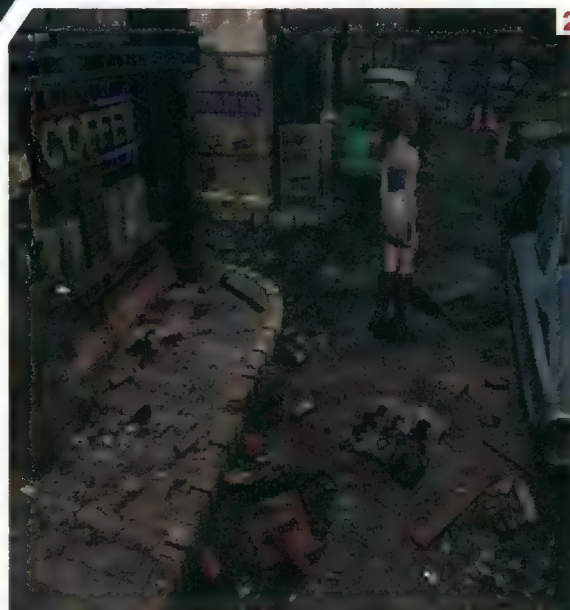
A Resi 3-ban többféle lehetőség közül választhatsz a szörnyekkel való érintkezés elkerülésére, de a harcra is gondoltunk. Például most egy olyan útössorozaton dolgozunk, amely képessé tesz bármilyen ellenséges támadás elhárítására. Szerintem ez nagyon tetszetős lesz.

Átalakítják-e a pontrendszert?

Jelenleg nem áll szándékunkban. A későbbi fejlesztések során még visszatérünk erre a kérdéskörre.

Markáns és erőteljes lesz-e a grafika?

Ezt a problémát ugyanúgy oldjuk meg, mint bárki más. A legjobb számítógépes grafikusokat alkalmazzuk, és elmondhatom, hogy a munkájuk egészen rendkívüli.



(1) Add ide a pénztárcád, hölgyem! Zombi rablók a pokolból. (2) Jill az utcára merészkedik. Óvatos a halál városában. (3) A zombik, akár a lepkék, végzetesen vonzódnak a lámpafényhez.

Terveznek alapvető változásokat a sorozatban?

Ez az, amiről jelenleg egyáltalán nem akarok beszélni. A játék technikai fejlesztése nem nyilvános, sőt, elengedezően, szigorúan titkos.

Hogyan változik az új rész képi feldolgozása?

Többféleképpen szeretnénk az élményszerűséget fokozni. Elsősorban azzal, hogy ami a Resi 3-ban látható lesz, az mind mozszerű hatást kelt majd.

Milyen terveik vannak az FMV típusú színes technikák képességeivel?

Ebben a folytatásban az FMV technika különleges lehetőségeket ad a játékosnak, mivel arra készíti, hogy kihasználja az FMV adta lehetőségeket,

valamint rendkívül látványossá teszi a játékot.

Mire a legbüszkébbek?

Hol is kezdjem? Ötféle dolog van, ami igazán kitűnő. Ezek, nem fontosságuk sorrendjében, a következők:

1. A legteljesebb mozgásszabadságot élvezed.
2. Az akcióid nagyon látványosak.
3. Eljuthatsz összetettebb, bonyolultabb, az ügyességednek megfelelő pályákra, ezért az újrajátszás új lehetőségeket ad, hogy kipróbáld magad.
4. Az FMV technika ragyogó.
5. Zombik, zombik, zombik és zombik.

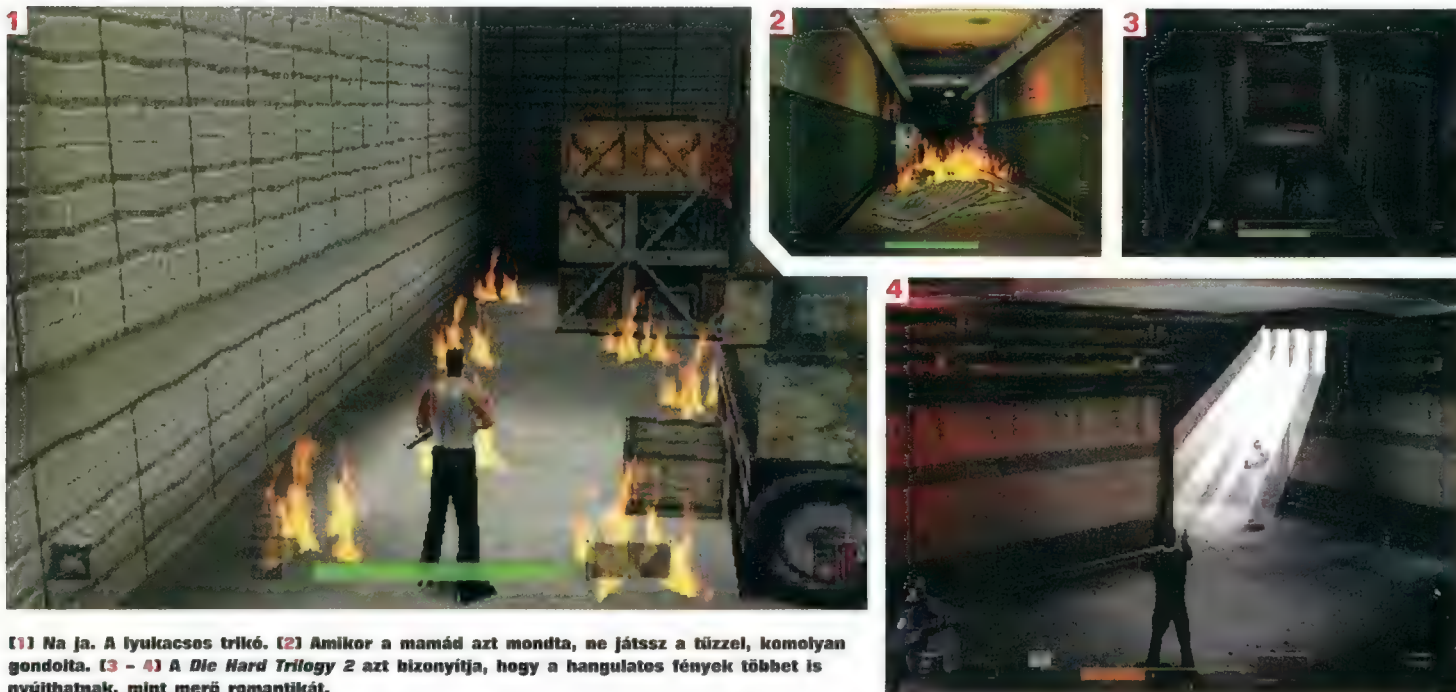
Miért választanád a felhasználó a Resi 3-at a többi horror játékkal szemben?

Az igaz, hogy jelenleg túl kínálat van a piacon, de nem győzzük eléggé hangsúlyozni, hogy a Resi 3 nem csupán egy a sok hátborzongató játék közül, hanem játszhatósága következtében igazán egyedülálló szórakozás, és ez az, ami valójában számít.

Kérem, áruljon el egy titkot a Resident Evil 3-ról, amit még senki sem tud!

Ezt nem tehetem, mivel teljes a titoktartás az új verzió megjelenéséig.





[1] Na ja. A lyukacsos trikó. [2] Amikor a mamád azt mondta, ne játssz a tűzzel, komolyan gondolta. [3 - 4] A *Die Hard Trilogy 2* azt bizonyítja, hogy a hangulatos fények többet is nyújthatnak, mint merő romantikát.



NÉVJEGY

Gary Sheinwald

Munkakör: Producer

Munkakör leírása: Ennél felügyelem többféle projekt: gyártás és fejlesztés, beleértve az ötleteket, a design, az animációt, a munka elosztását, valamint a játék beállítását, és finomítását, még mielőtt a gyárba kerülne.

Játékkészítési tapasztalatok: Emily Hughes International Soccer, World Class Cricket, Loopz, Spider-man 3, Alien 3, Terminator 2, Simpsons Cartoon Studio, Virtual Springfield, The X-Files game és Alien Resurrection.

A játék készítésére gyakorolt hatások

A fő cél az, hogy lepipáljuk a mezőnyt, beleértve az első *Die Hard* trilógiát is. Bizonyos szempontból a *Syphon Filter*, a *Time Crisis* és az *Auto Destruct* is vetélytársnak tekinthető, de a *Die Hard*dal ellentétben egyikük sem rendelkezik többféle engine-nél.

Eddigi kedvenc játékod?

Bármelyik az NG4-en. Vagy a *Rave*.

DIE HARD TRILOGY 2

Engedd át a helyet, Rab – a lyukacsos trikó új színezetet kap.

Műfaj: Lövöldözős

Kiadó: Fox Interactive

Fejlesztő: N-Space

Megjelenés: November

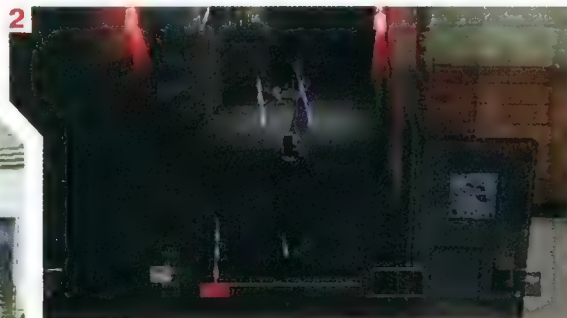
A második *Die Hard Trilógia* valamelyest hasonlít a *Syphon Filter*-re és a *Time Crisis*-re. Gary Sheinwald elmondja nekünk, miért ad a Fox Interactive gyakorlatilag három játékot egy árért.

A laikusok kedvéért, beszélj nekünk a *Die Hard Trilogy 2*-ről. *Die Hard Trilogy 2* – akármilyen hihetetlen is – a nagysikerű *Die Hard Trilogy* folytatása. Az első trilógia három játékból állt, amelyek egy PlayStation lemezen foglaltak helyet, s egy-egy *Die Hard* filmhez kapcsolódtak. Az első egy külső nézőpontú akció/kaland játék volt, a második egy szubjektív nézőpontú lövöldözős, a harmadik pedig egy autós-üldözős program. A *Die Hard Trilogy 2* célja az, hogy kövesse az első *DHT* stílusát és fő elemeit, de egyúttal, a legújabb technológia felhasználásával modernizálja is azt. Mivel korábban felhasználtuk az összes cselekményt a filmekből, a *DHT 2*-nek vadonatúj története van, amely Las Vegasban és a város környékén játszódik. Ezúttal az általunk Movie Mode-nak (mozi-mód) nevezett játékmódot is beépítettük a programba, ahol a játékos akcióból akcióba kerül, ahogy halad előre a történetben. Azok számára, akik csak a lövöldözős, vagy az autós részt kedvelték meg, az arcade játékmódot ajánljuk.

Nem. A közönség az első *DHT*-nak több millió példányát vásárolta meg; de úgy gondolom, a lenyűgöző új design elég erős ok lesz arra, hogy szívükbe záraják a folytatást is. Egyébként ezúttal John McClane másfajta ruhákat visel majd, például szmokingot, bio-öltönyt és igen... egy lyukacsos trikót.

Hogyan hasonlítanád össze a *Die Hard 2*-t az elődjével és a jelenlegi vetélytársaival? Az elsődleges cél a *DHT 2* készítésénél az volt, hogy mindenben túlszámalyuk a *Die Hard*

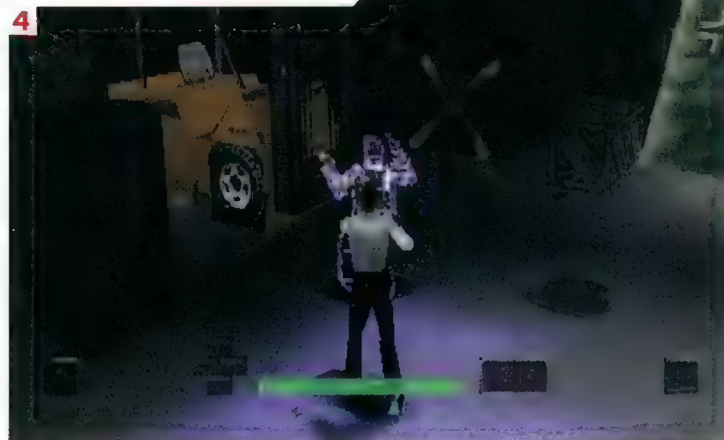
Trilogy-t. A *DHT 2* egy negyedik generációs PlayStation játék és az engine-je (program-váz) is a lehető legkorszerűbb, minden igényt kielégít. Nagyfelbontású modelleket használunk mindenhez, terjedelmesebbek a színek, sokkal több a beszéd és az animáció, valamint a program a legújabb perifériák mindegyikét támogatja. A játék felépítése sokat fejlődött; míg az első *DHT*-ban csak „mezei” ellenfelek voltak, az új játék immár az alszintek végén legyőzendő főnökökkel és erős mesterséges intelligenciával is rendelkezik. Például



[1] Itt van valahol a környéken. [2] A szikrák repkedni kezdenek.



(1) Bumm. (2) Nézd... Csak mondd meg, hogy jutok ki ebből a vízi iskolából és már itt sem leszek. (3) A plastik és a detonátorok találkozása mindig kissé veszélyes. (4) Egy kis tazer?



az ellenség emberei McClane-t keresve, jobbra-balra nézelődve járőröznek a szintek útvonalain. Fülelnek is a rosszfűük, ha egy fal túloldalán vagy és zajt csapsz, azonnal jönnek, és átkutatják a helyet. Az első játékhoz képest megnőtt a lopakodós elemek száma. Még az autós játékban is vannak üldözési jelenetek és „érdel-a-bombát” típusú küldetések. A programot nehéz összehasonlítani a versenytársakkal, hiszen egyetlen igazi vetélytársa a *Die Hard Trilogy*. Nincs még egy játék, ami ennyi mindent tartalmaz, itt lényegében három első osztályú PlayStation játékról van szó, és ezzel senki más nem büszkélkedhet. A külső nézőpontú engine számára a fő rivális a *Syphon Filter*, az szubjektív nézőpontú számára a *Time Crisis*, az autós résszel pedig talán az *Auto Destroy* és esetleg a *Need For Speed 3* kelhet versenyre. De ezek egyike sem közvetlen vetélytárs.

Mennyire erőszakos a játék? Milyen rosszfűükkel kell megküzdenie a játékosoknak? Attól függ, mit nevezel erőszaknak. Ugyanúgy, mint az első *Die Hard Trilogy*, ez is 18 éven felülieknek ajánlott játék. Ettől függetlenül úgy érzem, egyik *Die Hard* játéknak sem kulcseleme a durvaság. Le kell puffantanod a rosszakat, de büntetést kapsz, ha ártatlan szemlélődőket sebesítesz meg. A rossz emberek ebben a játékban semmirekellő terroristák, akik csak a gonoszban és a rombolásban hisznek. Egyedül John McClane állíthatja meg őket. A játék szereplői kiforrott karakterek, akik között sok párbeszéd játszódik le.

Milyen fegyverezéssel számíthatunk? A játékban szereplő összes fegyver a valóságban is létezik. Kezdetben egy Beretta pisztolyod van, de sokféle fegyvert szerezhetsz, többek között vadászpuskát, légkalapácsot, taser puskát és egy klassz kis lángszórót is. Ezen kívül összegyűjthetsz és használhatsz még háromféle kézigrátnát. Néha kézitusát is kell vívnod. A legmelegebb helyzeteket a gazemberek számára a lángszóróval teremtheted – ezzel a fegyverrel meggyújthatod őket és nézheted, ahogy lángolva szaladgálnak. Égés, kispofák, égés...

Röviden jellemezd a helyszíneket, amelyeken a játékos áthalad.

Nem akarok túl mélyen belemenni, hiszen azzal elárulnám a cselekményt. A játék egy újonnan privatizált nevada-i börtönben kezdődik. McClane egy régi barátja, Kenny Sinclair frissen kinevezett kormányzó meghívására érkezik ide. Hősünk egy öltönyös megnyitó-partin vesz részt, mikor hirtelen terroristák foglalják el a börtönt és kitör a lázadás. McClane-nek először is élve ki kell jutnia, majd a sivatagi kanyonokban kell üldöznie a szökevényeket. Itt óriási lövöldözésbe keveredik a homoktenger közepén. Más szinteken Las Vegas utcáin vagy a Hoover gát mellett autózik, kaszinóban vagy titkos katonai bázison hadakozik.


Hogy áll a játék a különböző perifériákkal? Gyakorlatilag mindent támogat, ami csak eszedbe juthat. Működik a vibrációs Dual Shock-kal, PlayStation egérrel, kormánykerékkel, neGcon-nal, hagyományos könnyűpuskákcal és G-Con 45 kompatibilis fegyverekkel (az utóbbi a javasolt – jobb a pontosságá)

Kétszemélyes játékmód? Osztott képernyő? Hálózat? Nuku. A *Die Hard* egy magányos, nehezen kezelhető főhősről, John McClane-ről szól.

Mi a legjobb a játékban? Különösen szeretem benne azt, hogy a külső nézőpontú részekben McClane nagyon óvatos – közel megy a falakhoz, egyik leeresztett kezében tartja puskáját és kikukucskál a sarkok mögül, megpróbálván elkerülni az ellenség figyelmét. Arra emlékeztet, amikor *Bruce Willis* alakította a szereplőt az első *Die Hard* filmben.


Technikai szempontból melyik részletre vagy a legbüszkébb? Nagyon finoman kidolgozott az, ahogy a fény átszűrődik a börtönablakok rácsai között.

Mely játékokon dolgozott eddig a *Die Hard* csapat? Az N-Space fejlesztette a *Duke Nukem: Time To Kill*-t és a hamarosan megjelenő *Danger Girl*-t.




Árulj el nekünk egy olyan titkot, amelyről még sosem beszéltél senkinek. Nem lehet. Sosem engednék meg, hogy még egyszer ilyesmit tegyek... 

JÁTÉKÖRÜLET

PC, KONZOL ÉS INTERNET MAGAZIN



DOLBY DIGITAL

© 1999. A Játékörület a Marco Productions havonta jelentkező televízióműsor. Állandó rovatok: Játékteszt, Hardverteszt, Felhasználói szoftver bemutató, Vírusölő-rovat, Internet-sarok. Mellékletek: Exkluzív Interjú, Speciális tudósítások. A PlayStation logo a SCEI, A Nintendo logo a Nintendo Inc., a Dolby Digital logo a Dolby Laboratories bejegyzett védjegyei.

<http://marcoonline.kiber.net>
Hirdetésfelvétel: 30/906-21



(1-2) A *Lego Racers*-ben megtalálható az összes kedvenc Legó-világ, pl. a Kalózok, ahol a hajók lógnak a játékosokra. (3-5) A *Lego* nevű műanyagkocka-csoda virtuálisan: *Lego Racers*

LEGO RACERS

Színes kockák, a tetejükön a bütykökkel – ezúttal a versenypályán

Műfaj: Racer

Kiadó: Lego Media Intl

Fejlesztő: Lego Media Intl

Megjelenés: majd kiderül

Gyermekkori emlékeink akár a helyi telefonfülke körüli lógásról, akár a BMX-en prezentált mutatványokról szólnak, Thomas Gillo most elárulja, hogyan élhetjük át a *Lego*val újra azokat az elveszett éveket...

A be nem avatottak kedvéért, mondj el mindent a *Lego Racers*-ről!

Az autók szerelmesei 6 évtől felfelé, most először versenyezhetnek saját *Lego* autó és sofőr kreációikkal a leghíresebb *Lego* figurák ellen, mint pl. Rocket Racer, a mindenkor *Lego* versenyvilágbajnok. A *Lego Racers* real-time autóverseny örületes nézetekkel. Az új autó és pilóta megtervezése-, ill. egy létező

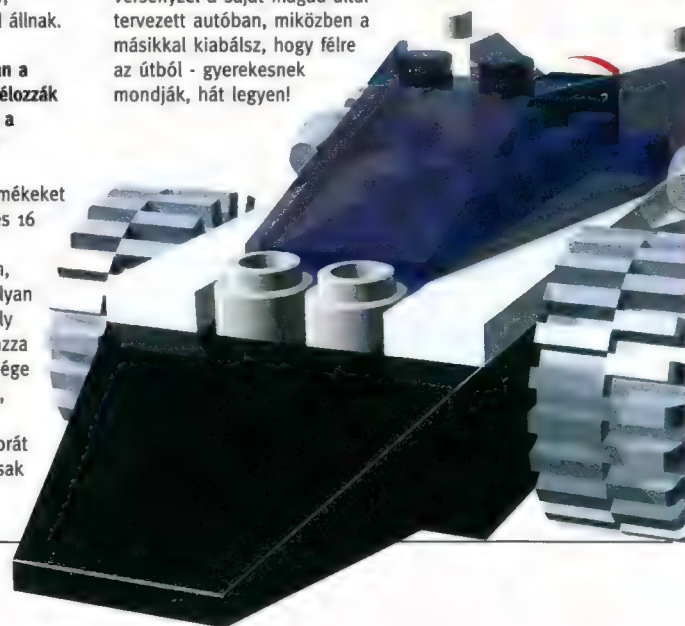
típus kiválasztása után a gyerekek (és a szülők) rajthoz állhatnak. A versenyzők ekkor padlógázzal küzdhetnek meg a többi – legfeljebb 5 – jelentkezővel a 12 választható pálya egyikén, amelyek a 4 legnépszerűbb *Lego*-színtér (kalózok, kastélyok, űr, kalandozók) elemeiből állnak.

A termékeitek általában a fiatalabb korosztályt célozzák meg. Hogyan fogjátok a játékhoz ezt a réteget szélesíteni?

Igaz, hogy a *Lego* termékeket hagyományosan a 2 és 16 év közti gyerekeknek szánjuk, de úgy vélem, hogy a *Lego Racers* olyan szórakozást ígér, amely az idősebbeket is vonzza majd. A 'go-es évek vége a nagy visszatéréseké, mindenki veszettül igyekszik a gyermekkorát visszaélődni; elég csak a divatos frizurákat

megnézni. Ennek részeként egyre többször látni a *Lego* kockákat az úgymond felnőtt kezében. Valljuk be: a *Lego* király volt, most is az, és az is marad. Ha azt, hogy mániákus vigyorral az arcomon, isteni pályákon versenyzel a saját magad által tervezett autóban, miközben a másikkal kiabálsz, hogy félre az útból - gyerekesnek mondják, hát legyen!

Mit gondolsz, a *Lego Racers* mennyire állja meg a helyét az autóversenyek mezőnyében? Technikailag a *Lego Racers* megfelel, vagy inkább felülmúlja a többi ilyen játék tervezési, ill. tesztelési lehetőségeit.



Tomas Gillo

Beszám: főproducer

Munkaköre: Jelenleg 3 *Lego* Media egységért vagyok felelős, az egyik az Egyesült Királyságok területén, kétfő az USA-ban található, ezen kívül hozzám tartozik az egyik játékokra specializálódott fejlesztőcsapat irányítása is.

Játékfejlesztői múlt: Interaktív tervezőként egy brightoni cégnél kezdtem. Szerecsém volt, és részt vehettem egy *Drowned God* nevű kalandjáték fejlesztésében. Ezek után jó néhány multimédiás termék az én nevéhez kapcsolódik, mielőtt az *Endgame*-hez kerültem volna pályatervezőként. Röviddel ezután kerültem a *Lego* Media-hoz, producereknek.

Amik hatottak a játékokra: Imádom az autóversenyeket. Egy csomó időt töltök el játékgépekkel, úgyhogy szerettem a régi klasszikusok, mint pl. az *Out Run*, vagy a *Pole Position*, ott vannak valahol a *Lego Racers*-ben. Rengeteget játszottam a *GT*-vel, a *Wipeout*-tal, a *V-Rally*-vel, és nem felejtettem ki innen a *Diddy Kong Racing*-et és a *Mania Kart*-ot sem.

Kedvenc játék: Be kell vallanom, hogy imádom az első személyben játszódó, lövöldözősöket. Azonban ha egy játékot kellene mondanom, a *CSC* re esne a választásom. Emlékszem, a barátaim elleni játékkal eltöltött sok álmatlan éjszakára.

Az igényes látvány érdekében a Lego-világot poligonokból raktuk össze, és mesterséges intelligenciát használunk a többi játékos irányítására. A *Lego Racers* nagy buli. Nem az igazi versenyek élethű mása, pusztán a képzelőerő szülötte. Ha valaki gyermekkorában szerette a Lego-kockákat, az szeretni fogja a *Lego Racers*-t is, akár rajongója az autóversenyeknek, akár nem.

A játékban saját autót építhetünk. Fenn áll-e annak a veszélye, hogy elfogynak az "egyesek" vagy a "kettesek"? Á, az egy-bütykös és a két-bütykös kockákra gondolsz? (Igen, igen, a Lego-csapatnál megvan a saját nyelvezetünk az építőkövek leírására...) A válasz: nem. Azonban korlátoztuk a felhasználható építőelemek mennyiségét, úgyhogy nem lehet 100 méter széles, 60 méter magas Lego-autókat építeni, bocsi.

És a nagy ütközések? Elveszheti a pilóta a fejét (szó szerint)? A Lego a képzelőerőn, a kreativitáson, a fejlesztési készségen alapul. Míg a *Lego Racers* autóit fel lehet szerelni olyan extrákkal, amikkel lőni lehet, az efféle fegyverek hatását humorosan szemléltettük. Egy jármű, amibe villám csapott, lepattog a pályáról, azok,

amiket ágyúgolyó talált el, őrülden pörögnek majd, mielőtt újból versenybe állhatnának. Egy pilóta egy helyen vesztheti el a fejét – a tervezésnél.

Úgy tűnik, a Lego termékek kiáltják az idő próbáját – vajon így lesz ez a játékkal is?

A *Lego Racers* 4 témát, 12 pályát (ezeket később fordítva), 14 ellenfelet, és gyakorlatilag végtelen autó- és versenyzőtervezési lehetőséget tartalmaz. Mindegyik pálya rövidítéseket, és interaktív részeket is magában foglal – mint pl. a játékosokra lövöldöző kalózhajók.

Milyen említésre méltó újdonság található majd a játékban?

Úgy gondolom, a *Lego Racers* jelenleg a legjobban testre szabható autóverseny a piacon. A saját magad tervezte kocsi, magad tervezte pilótával játszatsz, és ez dönti majd el, hogy az autód milyen jól megy.

Két-játékos mód? Osztott képernyő?

Igen és igen. Nagyszerű a 2-játékos mód, amelyben másokkal mérhetjük össze az erőnket.

Meg lehet csinálni a játékbeli autókat Lego-ból is?

Nem találtunk ki új Lego kockákat, úgyhogy a nagy készlettel rendelkező játékosok a PlayStation-től távol is versenyezhetnek majd...

Melyik a legjobb rész a játékban? Rocket Racer legyőzése a végén.

Mire vagy a legbüszkébb technikailag? A Lego világának, az érzésnek a



(1-2) Építs saját fantázia-versenyaút, aztán figyeld, ahogyan a teremtményed életre kel, és megküzd a gép irányította ellenfelekkel!



(1) A háttérnek megfelelően kiegészítik az elképzelhető legőrültebb autókoreográfiákat (2) Én vagyok a vár ura, tünj el, piszkos ellenfél!

visszaadása kulcsfontosságú volt. Egy olyan háttér mellett döntöttünk, amely a legjobban illett a Lego autókhoz, a Lego kockákat egy képzeletbeli világgal kevertük, olyasmivel, mint amelyet a gyerekek is kitalálnak játék közben. A játék ezen kívül bármilyen tervezett járművet lekezel – amelyek akár több ezer poligonból is állhatnak – miközben a grafika sebessége végig kifogástalan marad.

Árulj el nekünk valami olyat, amit még ezelőtt senkinek! Diákkoromban a Gatwick-i reptéren vécépucoló voltam.



JÁTEKLEÍRÁS-GYŰJTEMÉNY

A tartalomból:

Resident Evil 2., Silent Hill
Broken Sword I-II., Metal Gear Solid
Star Wars: S.O.T.E., Tomb Raider 3.
City of The Lost Children
Turok, Zelda

Ára: 990 Ft + postaköltség (kb. 160 old.)
Megjelenés: szept. 15.

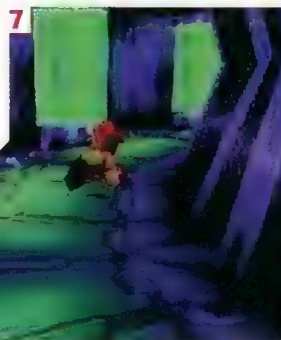
Megrendelhető
a következő címen vagy telefonon:
KÓDMESTER SZERKESZTŐSÉG, 6701 Szeged, Pf. 1232
Tel.: (20) 973-5633

40 WINKS

Húzd be a nyakad, ha jön a 40 Winks!



(1) Töltődj fel varázserővel!
(2) Ruff betömte a száját.
Tumble sír. Ha. **(3-5)**
Nagyszerű kivitelezés játék
egész folyamatában. **(6-7)**
Az éjjeli lámpát érdemes
égyre hagyni, hogy a
mumusokat távol tartsa



Műfaj: 3D kaland

Kiadó: GT Interactive

Fejlesztő: Eurocom

Várható megjelenés: Október



Chris Johnson

Beezáró: Producer

Cég: GT Interactive

Munkád: Biztosan, hogy a játék bekerüljön a legjobbak közé, és élvezet legyen vele játszani. Őrültek a guruk megtervezésével, elemeikkel a szellemekkel, és megittazuk, hogy mi történik az egyes pillanatok lenyomásokon. Számos ötletet dolgoztunk fel, és kiválasztjuk közülük a legjobbakat – csak ezeket használjuk a játékban. Végül, de nem utolsósorban, ügyeltek arra, hogy a játék elkészüljön, és időben megjelenjen.

Előző játékok: Mindentől játék régi és új: Prince of Persia, Space Hulk, Populous I & II, Addiction, Pinball és számos nagyszerű F1 játék.

A játékot befolyásolták: A legjobb játékok a Crashthrough-tól a Spyro-ig.

Kedvenc játéka: Olyasmiket kell lennie megámulásom, mint a RoboCop, a Star Wars vagy a Phoenix, de szeretem a Tekken-t is...

Miután vetettünk egy pillantást a PlayStation egyik legfurfangosabb kalandjátékára, felkerestük a GT Interactive szakembereit, hogy többet tudjunk meg a részletekről. Mr. Johnson feltárja titkait...

Mi a helyzet a 40 Winks-szel?

Esetleg valami újdonság?

Mindig javítunk rajta. Új mester-séges intelligenciát kaptak az ellenfelek, hogy karakterük egyénibb legyen, elkészültek a fejtörők, és egyes szereplőknek még nagyobb bunkósbotot ad-tunk, hogy keményebben tudja-nak harcolni. A környezeti effek-tek és a szép grafikai kivitelezés – mint pl. a gyönyörű horizont a Pirate's Shipwreck City-ben – újabb adalékok.

Mennyire rugalmas Ruff és Tumble? Milyen speciális mozgásokra számíthatunk?

Ahogy elmélyülsz a játékban, és felfedezed a különböző karak-tereket, rájössz, hogyan használd a harci módokat és képességeket, amelyek segítségre lehetnek a későbbiekben. Van olyan karakter, amely képes hosszú ideig pő-rögni, leütve mindent és mindenkit, míg egy másik kikergeti az ellenséget a képernyőről.

Hogyan ábrázolják a lány és a fiú karakter közötti különbségeket?

Tudod, a nemi megkülönböztetés nem szép dolog...

Egyik sem erősebb vagy gyen-gébb a másiknál, habár különbö-ző fegyvereik vannak. Például

Tumble-nek, mint nindzsának, egy Bo nevű fegyvere van, Ruff-nak pedig egy pár kardja. Harcoltam a Bo-val és állítom, meglepően mély sebeket tud ejteni. Vannak területek, amiket vagy csak Ruff, vagy csak Tumble tud felderíteni, így ahhoz, hogy teljesíteni tudd a játékot, meg kell tanulnod kezelni mind a kettőt.

Tudnál még valamit mondani a karakterek és jellemeik válto-zásáról?

Ha belebújsz egy új „jelmezbe” és összegyűjtöd az időbó-nuszokat, fel tudod venni az adott ka-raktert, s máris teljesen új ké-pességeket nyersz, melyekre

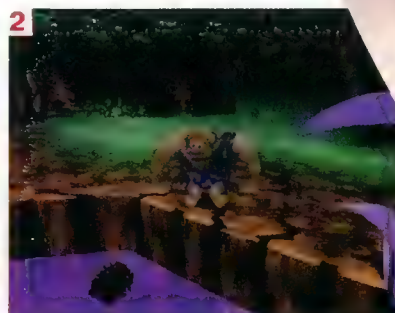
szükséged is lesz a küldetésed teljesítéséhez.

Új ellenségek is megjelentek a játékban?

A kastély területén új pajzshordo-zókra lersz. Ezek a fickók valóban rémisztőek, abból a fajtából, amelyek kínpadra fektet, és addig nyújtana, ameddig csak bír. Egy kicsit a stílusukat is meg-változtattuk – új frizura, és ehhez hasonló dolgok...

Igaz, hogy még mindig csak villanyfénynél mer aludni?

Soha többé nem kapcsolom le a villanyt. Túl hátborzongató az egész...



(1) Gyakran cserélj ruhát. Egy kicsit úgy, mint Mr Benn. **(2)** Narcisszus már régóta hámul a kis tóba...

budmil®



ELEMZÉS

NAMCO STATION



ELŐ A ZSETONOKKAL!

A JÁTÉKTERMEK MÚLTJÁNAK TARKA-BARKA KÉPEI UTÁN ÜDVÖZÖLJÜK AZ ÚJ KORSZAKOT,
A CYBER-SZÓRAKOZTATÁST, AHOGY STEPHEN PIERCE
A NAMCO STATION-BEN NEKIÁLL ELVERNI MINDEN APRÓJÁT...

Tekken Tag Tournament



Prop Cycle



Alpine Racer 2



Time Crisis 2



Tokyo Wars



Point Blank 2



Temze mellett kellemes sétálni. Andalgó párok, csoszogó öregek, köveket hajigáló kólykok, madárcsicsergés, és a kellemes májusi szellő... a megtestesült nyugalom. De távolodunk csak el a hullámmző H₂O-tól, és ez a békesség lassan szertefoszlik, főleg a Westminster Apátság közelében. Sétáljunk el a Nemzeti Filmszínház mellett, a London Aquarium-on túl, ott pedig balra.

"Zzz-zsumm-zsumm-zsumm-va-vah" Neo-elektro-power-pop csap le hangérzékelő szervünkre. Ezernyi, a tetőhöz szögezett lézerkardnak tűnő valami villog veszettül. Képernyők kavalkádja, hatalmasak és kisebbek - ezek elevenítik meg a színes látomásokat. Mindenféle nemű, korú, és bőrszínű ember nyúzsóg a kedvező alkalomért versengve. Az esélyért. Emellett, hangok özöne harcol figyelmünk megszerzéséért. Nem emberi eredetű kiáltások. Egy eltorzult hang. Egy természetellenes vibráció. A számítógép kiáltása.

Ez a Namco Station. 12.000 négyzetméternyi virtuális gyönyör. Több mint 200 videojáték. Techno teke. Billiárd. Dodzsem. A múlóság temploma. Blackpool egy kis szelete Közép-Londonban. Vagy talán még több is ennél? Hiszen, az ebben a Giger-i leviathánban elrejtett élvezetek, bepillantást engednek a PlayStation jövőjébe. Lehetőséget adnak arra, hogy eltűnjünk, felbecsüljük és értékeljük azokat a Namco játékokat, amiknek végső célja, mint ahogy a Tekken és a Ridge példája mutatja, a PlayStation - vagy netalántán a PS2? Magazinunk kötelességének érezte, hogy a dolgok végére járjon.

A megbízottak: Stephen Pierce (helyettes szerkesztő) - specialitása: lövöldözés és bourbon, Dan Meyers (cikkíró) - specialitása: versenyzős játékok, magasság. Az alkalom háborúra termett. Férfi a férfi ellen. A kesztyűk konfettiként szálltak, csattantak az arcokon, a frizurák szétzilálódtak. Elérkezett az idő...

TEKKEN TAG TOURNAMENT

A tények

▶ EGY MARÉKNYI ZSETONÉRT

Claudia, egy Namco Station supervisor választotta az első játékot - a Tekken Tag Tournament-et -, és egy kilónyi zsetonnal állt elő, grátisz. Ahogy a neve is jelzi, ez egy Tekken, jó eséllyel arra, hogy ez legyen a következő PlayStation-ös Tekken. Pierce-Szan jól indit. Könnyörtelen technikája, vagyis a legkézenfekvőbb karakterek, és a legegyszerűbb mozdulatok használata, hasznosnak bizonyul. Dan vitatható párosítása - Nina és GunJack - hatástalan Law kicsapódó végtagjai ellen. Később azonban egy újabb kombinációnak - Mayer osztaga: Lei és Law -, a megfájdult csuklójának, és Pierce megjósolhatóan suta kitéréseinek köszönhetően, a harc menete új irányt vesz. Dan elveszi a pálmát, 3:2 a végeredmény; Pierce vigasztalhatóan.

A helyben lakozó írónia nyilvánvaló. A pénz itt szórakozással válik, és a kisebb címletek az értékesek. A bankjegyek nem hoznak dicsőülést a digitális szentélyben. Következésképpen a szereplőket is könnyű besorolni. A közönyös, el nem kötelezett kuncsaft léptei könnyedek; mások szereplését nézegeti elégedetten. A saját készletből való befektetés szóba sem jöhet, annál inkább a többiek válla fölötti leskelődés. Apróval teli zsebbükkel a komolyabb szándékúak már egy lassúbb fajtá: szinte a kiválasztott gépekhez ragadnak, és tömlik bele a pénzüket, szórakozást préselve ki belőle. Ez egy bomba; egy mentális fecskendő, dühös színekkel, erőszakos rezgésekkel, agresszív hangokkal töltve. A fafafa itt nem játszik. Nem, amíg van elég zseton.

Az "egy-egy ellen"-brigád az Alpine Racer 2 lejtőjén folytatja. A két pár műanyag sílécen szűdvé a Pierce/Mayers duó elismerő (vagy sajnálkozó?) tekintetek özönét vonzza. Mind a ketten egy-egy győzelem után, az idő surgetése folytán kénytelenek továbbmenni.

"Abszolút folényben voltam" motyogja Pierce, mielőtt eltűnne tej-turmixért és Marlboroért.

FŐBOHÓC

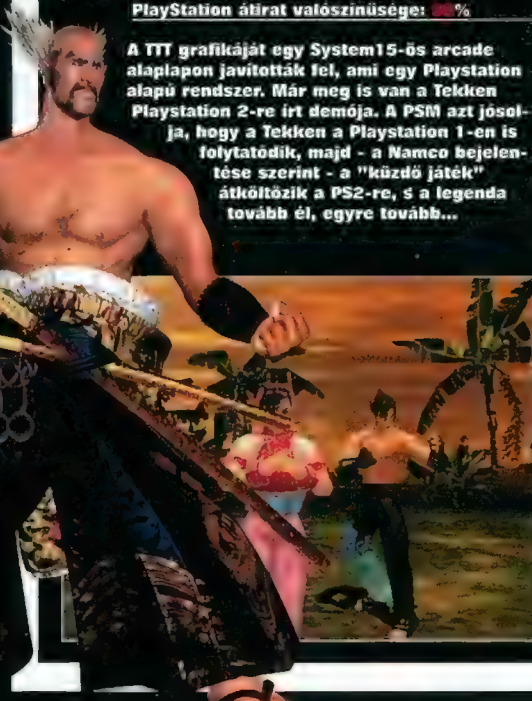
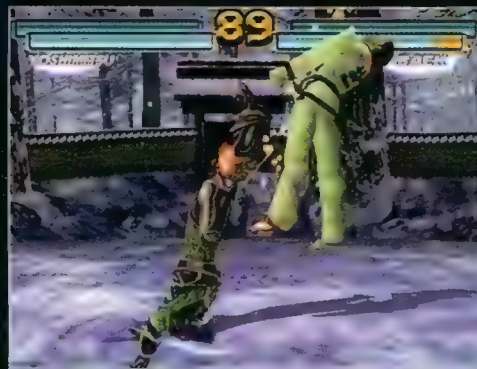
A modern videojátékok azzal a csálhatatlan képességgel bírnak, hogy az öregeket is gyermekinek mutassák. Az átlagos játékos már nem az a groteszk, dühös fiatal, aki after shave kódében úszik,



A PSM próbálta verzió még csak 50%-ban volt kész, és gyakorlatilag már a következő nap vitték vissza Japánba, hogy újabb alkatrészekkel tölthessék fel. A TTT jelenleg nagyon hasonlít a Tekken 3-ra; igazából egy ideje Tekken 3,5-ként hivatkoznak rá. 20 karakter szerepel benne, a Tekken 2-ből és a Tekken 3-ból összeválogatva. A PSM-nek sikerült felfedeznie a T2-ből Ganryu-t és Baek-et, olyan T3 karakterek mellett, mint Law, Nina, Yoshimitsu. Válasszunk ki egy párost a kezdésnél, aztán nosza! Na már az egyik hősrünk kicsit leharcolódott, a Váltás tegy extra 5. gomb lenyomásával játékba hozhatjuk a párját. A váltás azonnali - az egyik eltűnik, a másik fel -, és elég valószínűtlenre sikeredett ahhoz, hogy mosolyt csaljon az ajkakra. Ez azt jelenti, hogy végtelen combokat csinálhatunk, ha combo közben váltunk... sőt, a levegőben is befejezheti a páros másik tagja a mozdulatot. Fura!

PlayStation átirat valószínűsége: 100%

A TTT grafikáját egy System15-ös arcade alaplapon javították fel, ami egy Playstation alapú rendszer. Már meg is van a Tekken Playstation 2-re írt demója. A PSM azt jósolja, hogy a Tekken a Playstation 1-en is folytatódik, majd - a Namco bejelentése szerint - a "küzdő játék" átköltözik a PS2-re, s a legenda tovább él, egyre tovább...



rúzott zseléhasználat kinozta hajjal. Manapság ugyanúgy megtalálható a tipikus családapa, becsületes, pénzes, fiatal, aki családjával vikendezik, mint a pattanásos kamasz. A játéktér nem ismer gazdagot és szegényt. Legyen férfi vagy nő, 19 vagy 90 éves, legmenőbb öltönyben vagy szakadt göncökben, bármikor megragadhat egy rózsaszín műanyag puskát, hogy aztán vadul akasztassa le a pixelganxtákat, anélkül, hogy primitívnek néznék. No igen, egy időre mindegyikük "nevetéges, bolond, és gyerekes szintre süllyed. Na és akkor, mi rossz van ebben?

"Hát ilyen nincs!" - sírkozik Mayers, ahogy Pierce újból győztesként kerül ki a *Point Blank 2*-n vívott harcból. Az eredmény a második körben sem változik. Egy pár kövér professzor, G-Con, és ezt-lödd-azt-meg-robbantsd. Pierce most Riggs szerepében, Mayers pedig Murtaugh (Halálos fegyver sorozat-a ford.).

A *GP500 World Championship*, egy motorverseny-szimulátor, sajnos legyőzte a *PSM* csapatot. Az eredetivel megegyező méretű gépek tetején terpeszkedve az egész test mozgása, valamint örült fékezési technika szükséges a pálya leküzdéséhez. A kávéspoharak emelgetésén edződött hőseink rosszul viselik a megpróbáltatásokat. Mayers a dicsőséges 17. helyen végez, míg Pierce az utolsó. Elégedetlenségét fejezi ki, mielőtt eltűnne cigiért - gépét, ahogy volt, járó motorral hagyva. A régi vásárok örömei elérhetetlenül messzinek tűnnek ehhez a jövőbeli csodához képest, mégis, körbeköszálva ráléphetünk a szórakoztatás múltjára is. A *Camel Prize Racer*, a *Key Catcher*, a *Drill-o-Matic* - bronzért, még több bronzot: a szórakoztatás hőskora! Szórakoztatás, amely abba az időbe nyúlik vissza, amikor az, hogy egy túl vékony gyűrűt áthúztunk egy túl széles hengeren azért, hogy egy aranyos műanyag ízét nyerhessünk, még az izgalmak netovábbjának számított. A Namco Station-ben mindez megtalálható, ám a *PSM*-nek csak elenyésző számú próbálkozót sikerült megfigyelnie... na jó, egyet sem.

A JÓ, A ROSSZ, ÉS A BÉNA

Vissza a becsületbeli küzdelem színhelyére komikus közjáték, ahogy a páros az egekbe szármal a *Prop Cycle*-lel. Tekerd vesztettül a szobabicikliszerű irányító-szerkezetet, míg pixelbarátodat kormányozod a lufik közé. Mayers méretes lábai cséphadaróként dolgoznak,

TIME CRISIS 2

A tények



Agresszív, ultra-durva pusztító küldetés. Magyarán mondva, egy százasnyi befektetés ebbe a gépbe elég, hogy a legféltékenyebbeket is vérszomjas, villámgyors golyóáradattá változtassa. Egy szubjektív nézőpontú lövöldözés a legvadabb fajtából, ahogy egy (két) személyes hadseregként szagatunk végig a változatos pályákon - ez alkalommal egy motorcsónakos örület, valamint egy rohángászó ellenfelekkel és pattogó hordókkal teli szoros izgalmával fűszerezve.

PlayStation átirat valószínűsége: 90%

Bár jelenleg nincs hír a PlayStation *TC2*-ről, csak egy bolond vetné el a folytatás lehetőségét. Az egyetlen kérdés itt az lehet, hogy PS-ön vagy PS2-ön jelenik majd meg. A mi véleményünk szerint a *TC2* olyan szép, hogy csakis PS2-ön lehet megírni tisztességesen. Tisztesség. Zsaruk. LÁTJATOK?

POINT BLANK 2

A tények



Még több szafaris tudósvédés egy G-Con 45-ös és egy biztos kar jóvoltából. Néhány alapvető "céllövöldés" gyakorlat megmaradt, de kellemes újdonságként szolgál, pl. a birkanyírás, vagy az ugráló professzorok, akik különféle célpontokat tartanak sérülékeny fejük fölé. Az egy golyó/egy célpont-típusú nehezítések még mindig megvannak, a tényleges játék és a következő feladatra felkészítő közjátékok szintén, de ez ahhoz a szórakoztató.

PlayStation átirat valószínűsége: 100%

Nézzétek meg a következő számban az Előjátékot. Megjelenés: '99 augusztus.

PROP CYCLE

A tények



Ennek a pedálozós/repülős/gyűjtögetős örületnek a lelke az irányítás módja. Egy világossárga szobabiciklin trónolva a játékos dolga a képernyőn gubbasztó bohóc irányítása. Ő is egy biciklin üldögel, de gáz-tankokkal, és sárkányszárnyakkal kiegészülve. Ez utóbbiak, ahogy azt hinnünk kéne, tartják majd a levegőben a tákolmányt. Úgyhogy tekerj, ahogy csak tudsz, csavargasd a kormányt, gyűjtsd a lufikat (nincs rá más okod, csak az, hogy ott vannak). Szórakoztató nézni, játszani is poénos, mondjuk egyszer, mivel a *Prop Cycle* felér egy keményebb edzéssel. Dohányosoknak, túlsúlyosaknak nem ajánlott...

PlayStation átirat valószínűsége: 80%

Egy játék, ami ennyire a különleges irányításra épül, nem igazán dobható az otthoni játékok piacára. Elég valószínűtlen, hogy valaki sörözés után egyből hazaindulna, hogy egy szenvedélyes pedálozhasson a PS-he csatlakoztatott szobabiciklijén...



ELEMZÉS NAMCO STATION

RELOAD

ALPINE RACER 2

A tények



O , azok a vidám percek! Egy mozgó silén-
cen egyensúlyozunk, miközben a
rögzített sítokkba kapaszkodva a fellé-
ket risszáljuk, hogy győzelemre vigyük a
képernyőn látható lesildót. Fantasztikusan néz
ki, jégdarabkákat szór széllel, meg ilyesmi. És
bár a férfi vagy női sielő kiválasztása korláto-
zott, és a három pálya bizony nem a leghe-
szabb, ebben a környezetben ez lényegtelen. A
játék tempós, lázba hozza az embert, és még a
legdurvább hibákat is helyrehozhatjuk. Elég
túrán nézel majd ki, de ez is hozzátartozik a
dologhoz.

PlayStation átirat valószínűsége: 90%

Az eddigi Playstation-ös sijátékok is a lesiklás-
ról szóltak - csak mind félresikerülten. A
Namco eddigi Playstation-ös múltját tekintve ez
most változhat az AR2 konverziójával.



TOKYO WARS

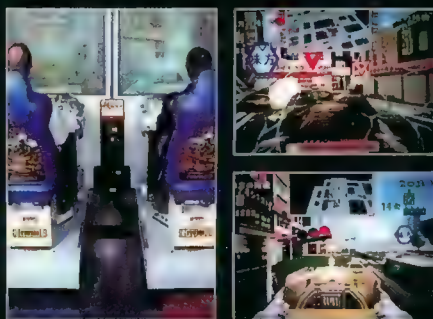
A tények



M aximum négyen élvezhetik egyszerre ezt
a páncélos hercehurcát. Felnőtt Big-
Track-ek csapata portyázik a beépített
területeken, pusztítva az ellenséget, értelem-
szerűen a várossal egyetemben. Az irányítás jó,
és az egyszerű játéklehetőség - pusztítsd el a
tankot, plusz páncélt küszöb a roncsból -
nagyon hatásos. Ha sarokba szorítanak, jobb,
ha felkészülsz egy nagy adag fémes fájdalomra
az oldalsó és hátsó páncélokra. Ja, és ne le-
pődj meg, ha fémforgácsok izzó agóniájává
amortizálódasz pillanatokon belül...

PlayStation átirat valószínűsége: 35%

Megtörténhet, hogy átirják. Vagy valami nagyon
hasonlót készítenek. A PS1-nek nehéz volna
annyi tankot egyszerre mozgatni, de még a
jelenleg ismert PS2-ös cuccok is besokallná-
nak. Végül is a Namco-ról beszélünk...



Így a térdei állandóan a kormányt csap-
kodják. Ezzel szemben Pierce karcsú
végtagjai hatékonyak, és az égi-bicikli
elegendő sokáig marad a levegőben ahhoz,
hogy az összes ballont kilyukassza.
Győzelemmel a tarsolyában csúszik le a
járgányról, és egyből embriópózba
görnyed: "Hívjátok a mentőket!" - vi-
gyorog - "Azt hiszem, sérvet kaptam".

Evezzünk tovább komolyabb
vizekre: Tokyo Wars, Tankok tankok
hátán. Van egy saját tankunk, az ellen-
félnek is van egy, és mindkettőnek
van egy csapatnyi másik tankja.

Egyszerű: furikázunk a városban, és
kilöjük a másik tankjait. Ennyi. Ebben
Mayers östehetségnek bizonyul, farol-
gat, látszólag a semmiből terem elő, és
megszámlálhatatlan mennyiségű löszert
pumpál Pierce acél-hátsójába. Hamar
nyilvánvalóvá válik, hogy ha a
megengedettnél jelentősen több tankkal
is rendelkezne Pierce, Mayers akkor is
tülerőben lenne. "Nem vagy nálam jobb,
csak fáradt vagyok!" - tiltakozik Pierce,
csak úgy magának.

A Time Crisis 2-vel dől el a két-
személyes bajnokság: Mayers és Pierce
most először állnak egy oldalon, de-
koránt sincs rendben minden. Mayers
előugrik, pördül, általában Ponyvare-
gény-szinten veti magát a földre. Pierce
ezzel szemben láthatóan fáradt. A
fegyverét úgy tartja, akár egy döglött
hórszögöt, a lelkesedése szűnőben, a
figyelme elkalandozik, lövéseinek pon-
tossága siralmas.

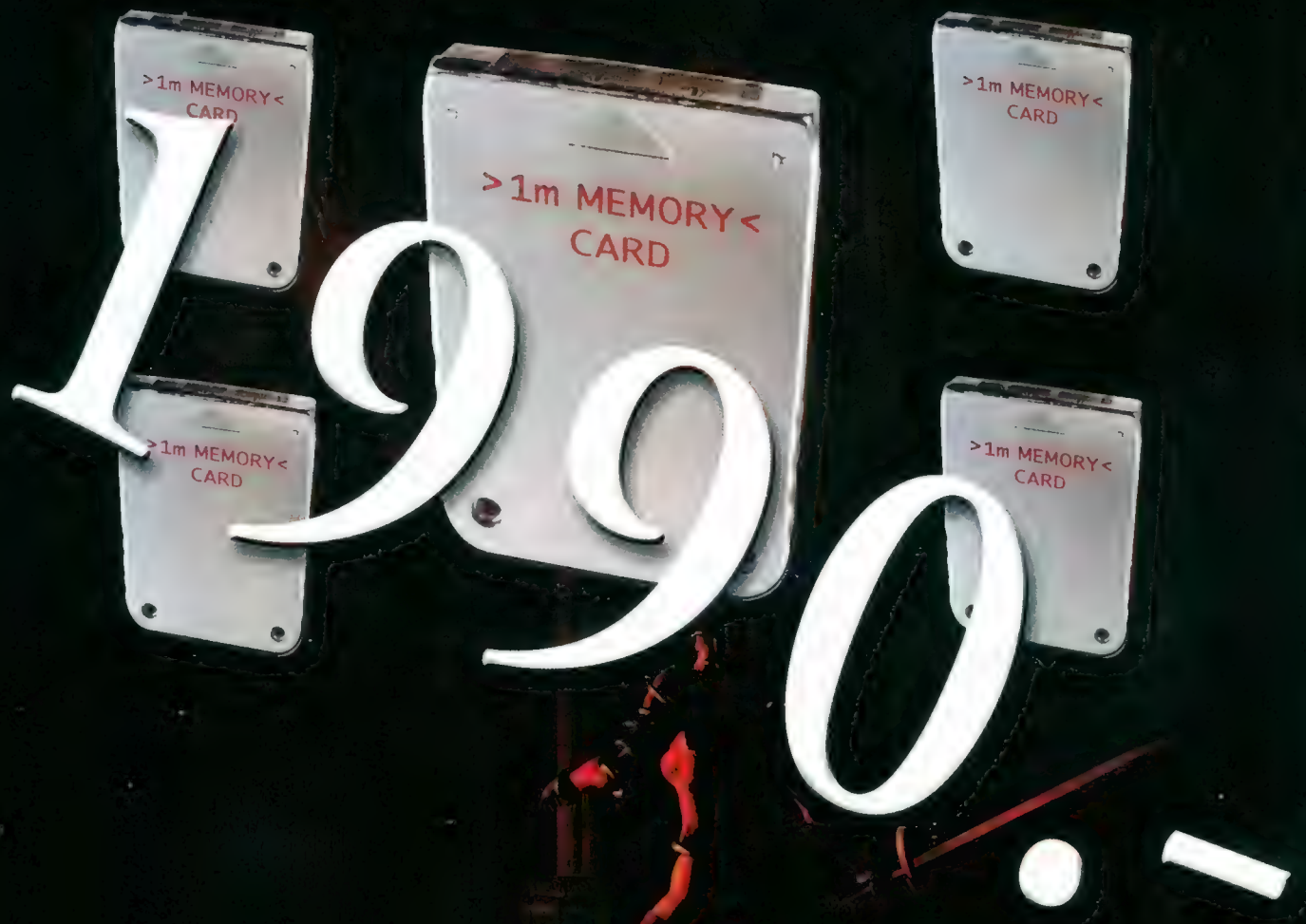
Számtalan folytatás után Pierce
leteszi a lantot, és a mesterséges fényből
a ragyogó napsütésbe távozik. Míg a di-
gitális test eltűnik, ahogy a pénz elfogy,
a való világban minden megy tovább.
Pierce ezzel elégedettnek látszik. Mayers
ott marad, hogy egyedül ünnepelje
győzelmét. Egy ember ezer között.

A játékkeremben folyó csere-
kereskedelem győzedelmes, azonban
múlandó. Csillogó, de nem maradandó.
A tegnapi hőidő rekordjai elvesznek;
egy gombnyomással letörölődnek. Az
emberen múlik. A játékkerem megven-
dégel, elkápráztat, mégis az egyén
fontossága a zsebében található aprón
múlik. Ha az elfogy, úgy elfogy a játék-
terem vendégszeretete is. Continu-



N-Tec

The Playstation Distribution Company



KAPHATÓ:

TESCO - Budapest, Pólus Center
TESCO - Budapest, Fogarasi út
TESCO - Kaposvár
TESCO - Székesfehérvár
TESCO - Nyíregyháza
TESCO - Szeged

VISZONTELADÓK RÉSZÉRE:

N-Tec Kft.
1072 Budapest, Dob u. 45.
Telefon/Fax: 351-6853

ELŐJÁTÉK

EGY GYORS PILLANTÁS A JÁTÉKOKRA, MELYEK MÁR SZINTE OTT SORAKOZNAK A POLCON. JÓL NÉZ KI, VAGY BORZALMAS? A PSM BIZALMAS INFOKKAL SZOLGÁL...



Készülj fel... a TV-d képernyőjét tengernyi RH-negatív áztatja majd, vagy az, ami a zombiknak vér helyett csordogál az ereiben. Karma-rendőrség? Fogják el azt az embert!!!

Nehéz dolgunk lenne, ha egy olyan embert kellené találnunk, akit valamilyenre is érdekelnek a videojátékok, és nem naprakész a *Carmageddon*-t körülvevő vitákban. Néhány éve nagy port kavart a *Daily Mail* olvasói között; az embereket élethű autóbalesetekről, véres animációkról, agresszióról szóló mesékkel traktálták. Íme, a videojátékok világának leghírhedtebb egyénisége, a *Carmageddon* megérkezett a

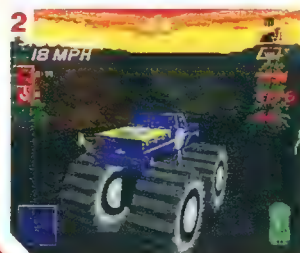
PlayStation-re is! Állj készen, mert jön Mr. Max Damage, a főszereplő és mindenkoros rosszfiú...

Pontosan mi is várható? Először is egy rakás vérszomjas arc, akiket a játék készítőiről mintáztak – egész pontosan 25. Az összes ámokfutó saját járgánnyal hajt, ami jelentősen befolyásolja a győzelmi esélyeket. Ha választásunk Max Damage tűzpiros Eagle-jére esik, ami a játéknak ebben a szakaszában minden bizonnyal a legkönnyebben irányítható autó, nemsokára ezerral tekerünk végig a pályákon, miközben nyaktörő – szó szerint, hehe... -

kaskadőrmutatványokat mutatunk be; ha azonban a nagyobb, lomhább autók egyikébe ülünk be, a nehézségi szint ugrásszerűen nő.

Bár a játék műfaja hivatalosan autóverseny, valójában nem az, legalábbis a hagyományos értelemben véve nem. Igaz, vagy 30 pályán kell végigmenni a legfőbb romboló cím kiérdemléseért, de közben annyi zombit kell elűtünk, amennyit csak lehet. Ezek az elszomorító teremtmények úgy szédelegnek fel-alá, mint a statiszták egy George Romero filmben, mielőtt az útközönkkel való talál-

VAGY 30 PÁRATLAN PÁLYÁN KELL VÉGIGSÖPÖRNI, HOGY MI LEHESSÜNK A LEGFŐBB ROMBOLÓ



[1] Roncsderbi a láthatáron! Egy Mini biztos nem bírja a gyűrődést... [2] A Nagylábú él és virul, és kész az indulásra. [3] Kaskadőr-verda...Helló! [4] Errefelé nem jó a törvény ellen...



**(1) Igen, ez vér. Fúj. (2) Fowler felhergeli magát egy szabadru-
gásra. (3) Hóban és jégen
csúszkálva - nagyobb a káosz,
mint a moszkvai csúcsforgalom-
ban... (4) Felkészülés a követke-
ző pályára (5) Szerellem Karaván-
látó!**

közös okán szét nem robbannak. Baromi nagy rendetlenséget hagynak maguk után... De nem csak az élőhalottak nyújtanak szórakozási lehetőséget: találkozhatunk vicces tehenekkel is, akik lukiként robbannak szét, ha elég nagy sebességgel megyünk nekik.

A cél roppant egyszerű: végigmenni az összes pályán, emellett végrehajtani vagy fél tucat feladatot, pl. elcsapni az összes zombit a pályán adott időn belül, vagy elpusztítani az összes többi autót az arénában – ami gyakran különösen nehéz. Érdekesség: a program Al-ja (mesterséges intelligencia) úgy íródott, hogy reagáljon a játékos agressziónívójára. Elég

könnyen végiggaloppozhatunk egy pályán, ha mindent kikerülve nem szórakozunk senkivel, de csak kezdünk el belehajítani a többiekbe, és egyből jönnek mind; mintha a *Star Trek*-es Borg összeakadna Stephen King *Christine*-jével – goromba...

A kezelés egyelőre még kicsit nehézkes, sok kézifék-használatra számíthatunk, a fordulókat korrigálandó. A korrigálás itt azt jelenti, hogy egy 180 fokos fordulat közben legalább fél tucat zombit feltrancsírozunk, ami egy marék ropogós 20 dolláros

MINHTA A STAR TREK-ES
BORG ÖSSZEAKADNA
STEPHEN KING *CHRISTINE*-
JÉVEL – GOROMBA...

jövedelmez – ebből már atomra tuningolhatjuk járgányunkat.

Minél többet ütközünk, annál viharvertettebbé válik az autónk is, azonban egy gombnyomással – és néhány dollárral – rendbe hozhatók a károk, s a verdánk a szemünk láttára gyógyul fel.

A játéktípusokat is rugalmasan kezeli a program, a DeathMatch mellett a Tag, és a mezei Racing is megtalálható, mind különböző pályákon. Két játékos mód is szerepel, úgyhogy a legvérszomjasabb címborák begyűjtése és egy Cannibal Corpse album beizlítása után már apríthatjuk is a zombikat.

Az egyik komolyabb probléma a grafikával adódott – az akadályok megjelenítésén gyorsítani kéne, mert elég nehéz 100 mérföldes sebességgel befordulni, amikor hirtelen egy fal ugrik elő a semmiből... A lomha irányítás nem teszi lehetővé azt a manőverezési képességet, amire szükség volna a játéokban. Ezeket a hibákat azonban a készítők is számításba vették, és egy csapat programozó megszállottan dolgozik a kijavításukon. Mikor a játék a polcokra kerül, számítsatok a közvélemény szokásos felháborodására, és jó pár hektó vere...



⊕ PONTOK

- változatos pályák és szerepek
- a küldetések változatosságát jelentőnek a patológiz-stilusú versenyzés közepette
- rengeteg játékmód a változatosság érdekében



© PONTOK

- a grafikán még igen csak javítani kell
- a tereptárgyak felbontása elég csúnya
- az autók kezelése túl merev ahhoz, hogy mindenki ki lehessen hozni belőlük

Ő MIELŐTT MEGVENNÉD

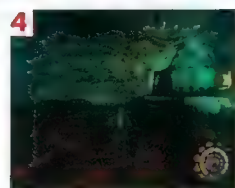
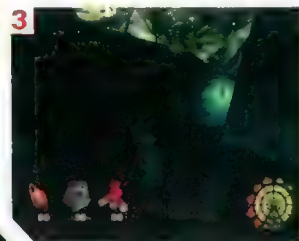
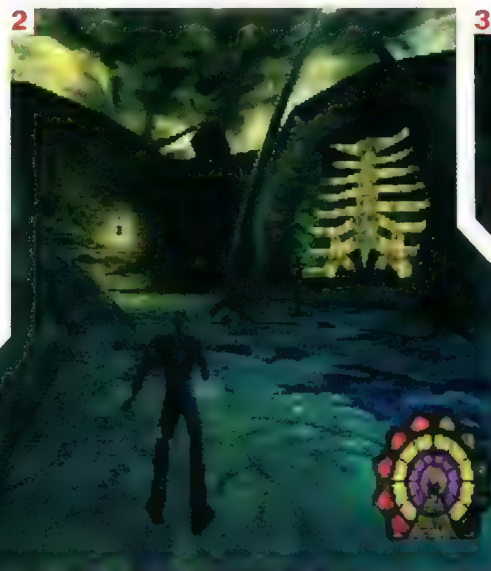
Bár a híre megkezdte, a Carmageddon még híján van a kidolgozott részleteknek: a grafikai csoszolai kell, a játékok kezelhetőségét kell tanulni, miképp a nagy-közönségre éreztetik. Kellene (vagy – a népszerűség függvényében – kellene) elvadászkodás a megszokott versenyprogramoktól...



ELŐJÁTÉK

SHADOWMAN

Gusztustalannak tartod a *Hetediket*? Esetleg lerágtad az ujjad a *Ragyogás* közben? Akkor most menj és főzz magadnak egy nyugtató teát...



[1] Köztudott, hogy a sorozatgyilkosok kunyhókban rejtőznek, ezért érdemes körülnézni. [2] Marrow Gates, hordával. Nyam-nyam! [3] Odozzam fel vagy lödjem le? [4] A vérfolyam.

C sak felnőtteknek! Ez rendszerint patakokban folyó vért, leszakadó testrészeket és fekete mágiát jelent – Belzebubnak hála, a *Shadowman*ban mindháromból van elég. A vérpataokban még úszni is lehet, a főhősnek egy maszk (és nemcsak néhány tű) van a mellkasába ágyazódva, és olyan vérfagylaló, sátnímádó sorozatgyilkosokkal találkozik, amilyeneket azóta nem láttunk, hogy Hannibal Lecter elveszítette a műfogósrát.

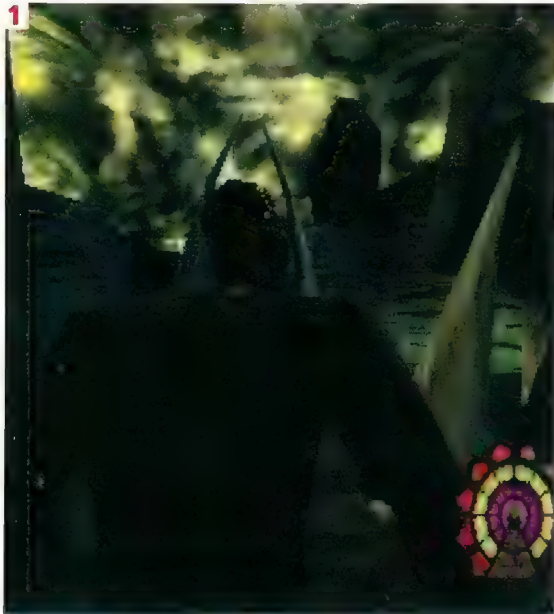
A *Shadowman* nem más, mint Mike Leroi, a voodooharcos-sá vedlett diák. Őt vérszomjas gyilkos felkutatása a feladata, akik megszöktek a rettegett Asylum-ból – ami egy elmegyógyintézet-szerűség lehet. Hogy ezt véghez vigye, az innenső és a túlvilág között kell ingáznia, miközben titkos FBI-dossziék és mágikus feljegyzések titkait kutatja. És persze lő, de valamilyen oknál fogva oldalra fordítva a Magnumot, ami ugye elég furá... Olyasmit képzeljétek el, mint a *Silent Hill*: egy hangulatra kihegyezett akció/kalandjáték, ahol nagy mennyiségben adagolják a vért

és a belsőségeket, mikor melyiket. A játék során Leroi különböző mágikus tulajdonságokra tesz szert, melyek segítségével tűzgolyókat zúdíthat ellenfeleire,

VÉRFOLYAM ÉS A LEGROSSZABB FAJTA, SÁTÁNIMÁDÓ SOROZATGYILKOSOK.

vagy halottak csontjából készült voodoo fegyverekkel teheti őket lapátra.

A *PSM* által látott első pályák felettébb ördögire sikerültek. A louisianai mocsarakban térdig gázol az ember a truty-

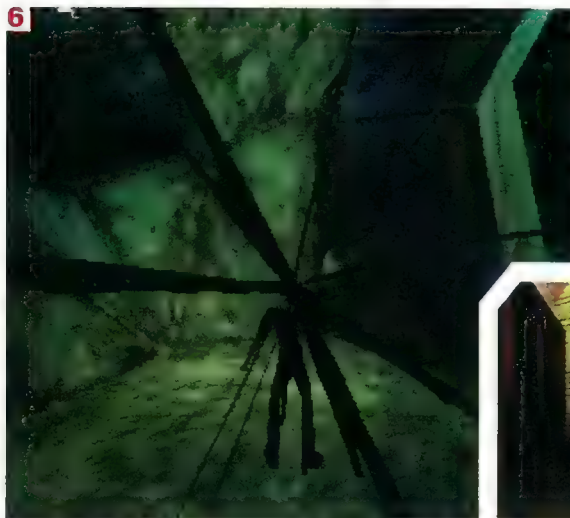


[1] Deadside-i látkép, dombbal

móban, és kétségbeesetten mar-
kolássa a mohás partot, hogy

A JÁTÉK SZERENCSESEN ÖTVÖZI
A MEGSZOKOTT ÉS A BIZARR ELEMÉKET
DEADSIDE ÉS LIVESIDE ÁBRÁZOLÁSÁKOR.

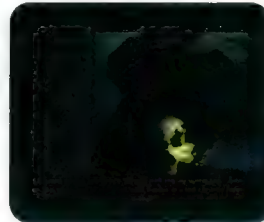
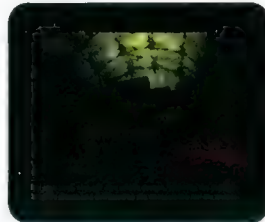
hol tudna kímászni. És ha ez
sikerkül, a borzalmak a száraz
talajon tovább folytatódnak:
fapallók omlanak össze és rott-
weilerek vetik ránk magukat,
miközben elhagyott kunyhók
körül szaglászunk. Ha pedig
elhagyjuk az élők birodalmát,
még szörnyűbb rémségek követ-



[1] Kaland a barlangban. [2] A fiatalabb olvasók most ne nézzenek ide - folyik a vér. [3] Rámpák és... vér. [4] Ől-e. Jobb lesz elaltatni. [5] Egyensúlyozás a kótélen. [6] Egy Sötét Lélek kipipálva. Már csak 119 van hátra... [7] Ez mind az Inventoryban van. [8] Így már szebb a látvány.

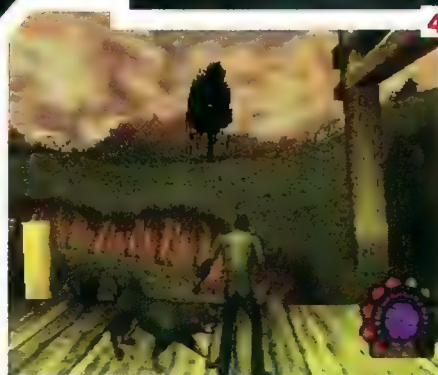
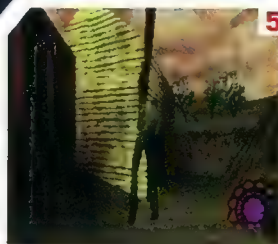
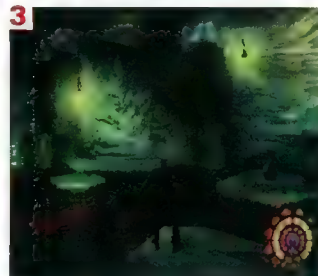
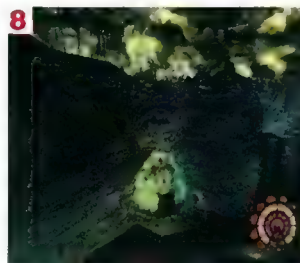
SÁMÁNSULI

Sok 3D kalandjátékkal ellentétben, ahol renderelt (előre kiszámított 3D filmbejátszás) az intro és a zárójelenet, a Shadowman mindegyik szintje a történetből kiemelt képsorral indít. A játék során többfajta voodoooszörnyrel beszélgethetsz.



Tízleekés voodootanfolyam (szuperintenzív): Beszélj sziklákról, vérről, csirkékről minden feketekalapos, kígyószerű lénynek, főleg ha különös csontszobrok közelében sétálsz.

keznek. Nézz körül a Deadside Marrow Gates környékén, és hamarosan zombik fejét kell szétrobbantanod, hogy végül találkozhass cilinderes, kígyó-
testű barátoddal, Jauntyval (ke-
resd a bordákból ácsolt kaput!). A Deadside Wasteland vidékén is hasonló a helyzet: újabb tempók a vértócsában, ugrálás rámpáról rámpára, és alulról támadó óriáspiócák tizedelése. Gusztustalanul hangzik? Az is, de nagyon szórakoztató.



PONTOK

- Feszültség és izgalom.
- Látványos színbélyek.
- Végre valami felnőtteknek.

PONTOK

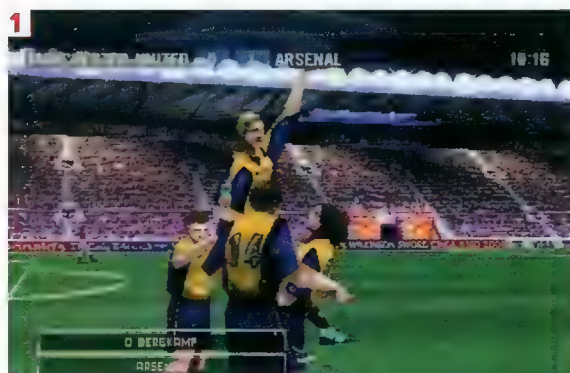
- Csak 18 éven felettieknek.
- Viszonylag könnyű.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Noha a fejlesztés még javában tart, a Shadowman így is nagyon ígéretesnek tűnik. A látvány még további finomítást kíván ugyan, de nem lehetetlen, hogy az eddigi legjobb grafikájú 3D-s kalandjátéknak nőzzünk majd előre. Zombik és gyilkosok, az itteni és a távlat: a Shadowman egyike a leglátványosabb horrorjátékoknak a PlayStation-univerzumban.

EA PREMIER LEAGUE STARS

Bombagólokat lőnek, pezsgőben fürdenek, a szurkolók becézik őket. Néha még fociznak is...



(1) A gólmáor hitelesen eredeti Premier League. **(2)** Rakéta. **(3)** Ne passzolj, cselezz! **(4)** Szentelen rúgás **(5)** A gólhó jó szöghől rúgj. **(6)** Cselezd ki a védőt!

mezni, úgy, mint irányítás, fűrgeség, fejelés, passzolás, lövőkészség, erőnlét, ügyesség, állóképesség, kitartás és szerelés. Attól függően, hogy milyen pozíciót foglalnak el a játékban, egyes tulajdonságaik fontosabbak lehetnek. Egy kapusnál lényeges a fűrgeség (10 lövésből legalább 7-et vagy 8-at ki kell védenie), míg a gyengébb lövőképesség nem okoz különösebb gondot. Ugyanakkor egy csatár a megfelelő fűrgeség, lövőkészség és erőnlét hiányában nem fog a meccsen mesterhármast elérni. Az EA még finomítani fog ezen a futballszár-rendszeren, hogy ne tarthasd meg olyan könnyen az idény közepéig a játékosaidat, és hogy ne dicsekedhess emberfeletti teljesítményekkel. Ugyanakkor ez a

szisztéma adja a FA Premier League Stars és a FIFA közötti különbséget. A Sprint and Skill stílus szélesebb lefutásokat tesz lehetővé, olyanokat, amelyeket a legnagyobb futballszéniktől láthatunk, és amelyek inkább befolyásolják a játék kimenetelét, mint az olasz stílusú védekezés. Ha az L2-t vagy az R2-t

A z EA által kiadott futballjátékok mindig a játékosok egyéni ügyességére építenek, ugyanakkor az újdonságnak számító FA Premier League Stars csapat-játékká bővíti ezt az ötletet. A játék lényege, azon kívül, hogy jól kell játszani, az, hogy a csapatodnak új játékosokat kell kiemelnie, akik megvehetők vagy elcserelehetők más klubokban játszó fiatal tehetségekre. Mindegyik játékost tízféle tulajdonsággal lehet jelle-



(1) Mindjárt átszakad a háló. **(2)** Tényleg túl akarod szárnyalni Michael Owen eredményeit? Na, akkor rajta!



PONTOK

- A játékosok tudását tökéletesítheted.
- Elővigyáz csapat.
- Sok mozgás és választási lehetőség.

PONTOK

- Egy játékos esetében túl könnyű.
- A passzolás nehézkes.
- Nem olyan gyors, mint a FIFA '99.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Az EA felfeltétlenül szándékos, hogy a FA Premier STARS-t versenyeztetési a FIFA-val. A kérdés az, vajon a STARS csapata eléggé különbözne tudása tekintetében a konkurenciától ahhoz, hogy a rajongók mindkét játékot megvegyék. Ismerve a magazin tesztjeinek szigorúságát, erre a kérdésre hamarosan megkapjuk a választ.

benyomva tartod, FIFA szinten játszatsz és érezhetsz.

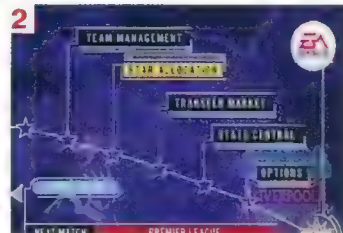
Ahhoz, hogy eljuss a tizenhatoshoz, megfelelő erőnléttel kell rendelkezned, majd a lövéshez jó szöveget találva idejében előtérbe a labdát a védő mellett. Mintha csak magad is a pályán lennél! Újra hangsúlyozom, hogy a futballcsillagok különböző tu-

lajdonságokkal rendelkeznek. A képernyőn láthatod a játékosod lövőerejét, és egyben figyelmeztetést is kapsz, ha az aktuális képességekön felül veszed igénybe őket, amitől gúnyolódás tárgyává válhatnak.

Bár lehet, hogy még korai, de van néhány dolog, amit magazinunk nem tart eléggé kiforrottnak.

CSAPAT	10	19	0	0	31	1	20
ASTON VILLA	10	19	0	0	31	1	20
MANCHESTER UNITED	8	14	1	1	21	1	11
CHelsea	7	14	1	1	18	1	11
LEEDS UNITED	6	14	1	1	18	1	11
TOTTENHAM HOTSPUR	5	14	1	1	18	1	11
WEST HAM UNITED	4	14	1	1	18	1	11
ARSENAL	3	14	1	1	18	1	11
WIMBLEDON	2	14	1	1	18	1	11
LEICESTER CITY	1	14	1	1	18	1	11
SHEFFIELD WEDNESDAY	0	14	1	1	18	1	11

Ellenőrizd ligahelyezéseted. Európában is jól akarsz majd szerepelni, igaz?



Jelenlegi formájában a FA Premier Stars túl könnyű (6:1-re nyertünk a Manchester United ellen úgy, hogy még pontot sem veszítettünk), és itt még a World Cup '98-nál is jobban halmozhatasz gólt-gólról. Ezen még dolgozik az EA, de féltő, hogy a FIFA '99 frissítései lekörözik. Mindent összevetve ez a program az egyéni ügyességre helyezi a hangsúlyt, a passzolási készség némiképp háttérbe szorul, így sokkal nehezebb helyzetbe hozni a csapattársaidat. A hibák ellenére a Premier League licenszének birtokában ez a gyors,

pergő és látványos grafikájú játék határozottan kellemes és szórakoztató.

Pete Wilton



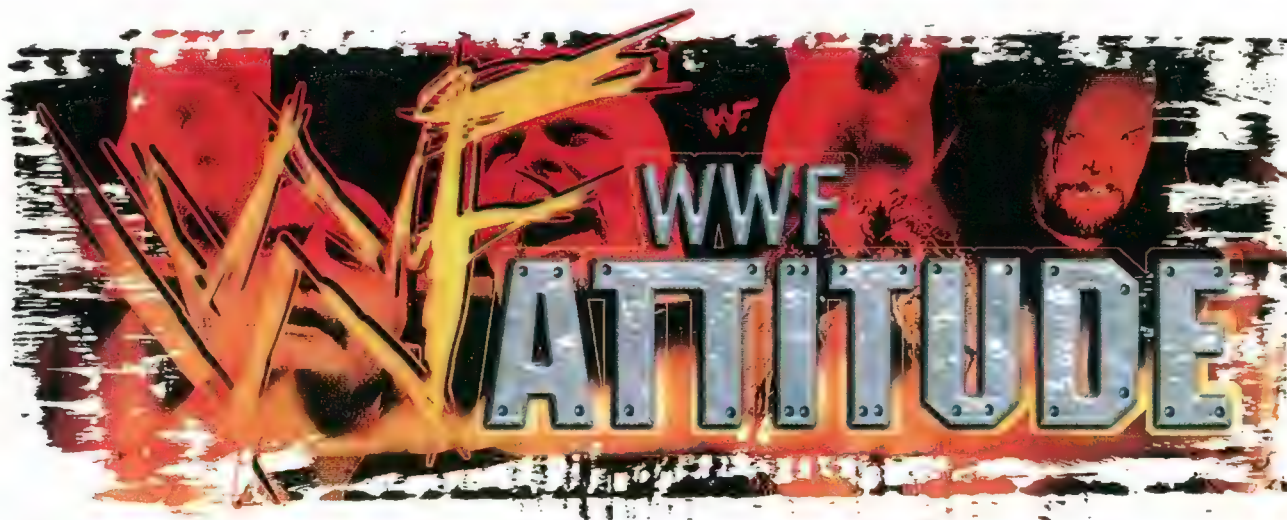
(1) A visszajátzáshoz közelítsd a lencsét!
(2-3) Tökéletesítsd csapatodat az új csillagokkal.

Szórakozás
18 éven felülieknek!

FM 100.3 **Radio**

Tiszta zene a jelenben

|ELŐJÁTÉK

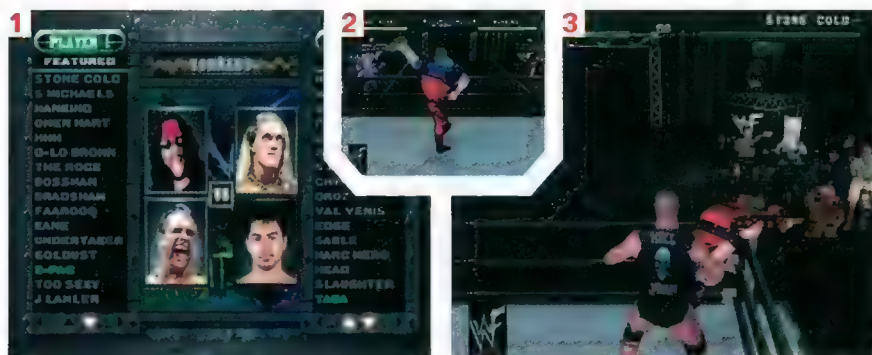


Csillogó fények, olajos testek, fantasztikus jelmezek, rosszfiúk - ez már a pantomim szezon? Nem, csak egy kis ízelítő a *WWF Attitude*-ből...

A z emberek már a történelem hajnalán is összemérték testük és szellemük erejét sportból, királyságok meghódításáért vagy csak szimpla szórakozásból. Először, őstörteikre hallgatva, izom feszült izomnak és csont a csontnak. Az idő múltával a meztelen emberek közötti csupasz agresszió küzdelemből szórakozássá vált, és megteremtette a maga szépségét, ennek látványosságait mutatja be a *WWF Attitude*, amelyben megtermett emberek küzdenek egymás ellen fürdőgyatában.

Akár imádod, akár gyűlölöd ezt a játékot, azt meg kell hagynod, hogy nagyon népszerű.

Mindannyiunknak van egy fiatalabb rokona vagy egy barátja, aki rajong a ringbéli fickók küzdelméért. Még a kif-

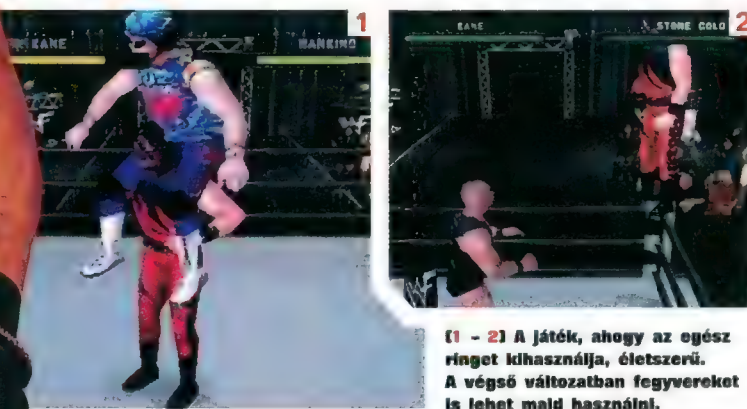


(1) Az összes arc valóságban lett megmintázva... **(2 - 3)** ...szóval halálra rúzhatod őket.

nomult filozófusok is egyetértenek abban, hogy a birkózásnak kialakult kultúrája van, mely az előre meghatározott kimenetel és a maszkok használata szempontjából a görög tragédiákkal állítható párhuzamba. Ezek a jellemzők egyeseknek teljesen természetesek, de ez volt az egyik ok, ami nehezítette az eddigi adaptációk sikerét. A probléma

másik fele a minőség - a legtöbb ilyen játék meg sem közelíti az elvárásokat. Az Acclaim legújabb fejlesztése, a *WWF Attitude*, legalább megüti a nem-is-olyan rossz szintet a birkózás játékok között.

A látványról annyit, hogy sok időt töltöttek az elkészítésével. Az összes verekedős játék elvész az



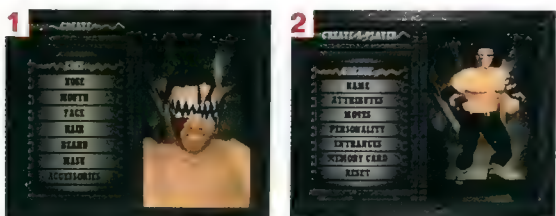
(1 - 2) A játék, ahogy az egész ringet kihasználja, életszerű. A végső változatban fegyvereket is lehet majd használni.





(1 - 5) A számtalan párosítási lehetőség módot ad rá, hogy két bajnok, két nehézsúlyú vagy két nő küzdjön meg egymással, vagy akár egyszerre hárman legyenek a ringben.

opciókban, de az *Attitude* valóban maximális alkotott. Kemény - grrr... Tele van számos testhezállók kihívással, pl. ott van a King Of The Ring, a Tag Team és a Survivor Series, melyben lehetőség nyílik a számtalan szabálynak megfelelő és a ringbeállításával összhangban lévő cseles fogások és a speciális készségek kihasználására. Kialakíthatod a fizetés/látvány arányokat, hogy kedvében járj ezeknek a brutális kreatúráknak. Kiválaszthatod párokat, és az igazi WWF stílusában felkorlácsolhatod a hangulatot, erős kijelentésekkel és színes, extravagáns göncökkel.



(1 - 2) Furcsa és egyedülálló! Az öltöztetés célja, hogy feladd a kiválasztott atlétára a ruhát és ezzel együtt a méltóságát.

Létezik egy Career Mode is, melyben a kiválasztott birkózóról karriertörténetet tudsz készíteni. Leveheted a House Events listájáról, ahol számtalan örök-másodikkal küzd meg, rivaldafényben, s olajozottan haladhat a bajnoki cím felé. A szokásos Create-Your-Own-Misfit opció újra és újra megjelenik, részletes variációk sorával. Ami a korábbi WWF szimulátorhoz, a *Warzone*-hoz képest fejlődésnek számít, az az, hogy a 400 ínszaggató mozgás közül szabadon választhatod a birkózód számára.

A verekedős játékoknál az opciók hiánya sosem volt probléma - annál inkább a játszhatóság. Nem volt bennük semmi vonzó, ami elcsábította volna a *Tekken* és a *Street Fighter* rajongóit. A WWF *Attitude* nagy hangsúlyt fektetett a küzdelemre amellyel, hogy valójában nem pusztán verekedős játéknak készült. Az összes mozgás könnyen irányítható, és kielégítően brutális. Noha egy hatalmas ütés ellenfeled fejére nem olyan kifinomult, mint Lei Wulong tűztűzés kombinációja, mégis elég szórakoztató.

Az *Attitude*-ben az összes harcos mozgása motion capture-rel készült, megjelenésük pedig fotorealisztikus igyekszik lenni. Ezzel, és a leszorításoknál feltűró morajokkal próbálják ellensúlyozni a mozgás

SZORÍTÁS ÉS ELLENFOGÁS ÉDES LAMBADÁJA KEREKEDIK KI...

lassúságát, bár nem nagy sikerrel. A *Warzone* küzdelmeivel összehasonlítva, ahol már egyetlen ütessel is nyerhetsz, az *Attitude*-ben már technikák és mozgássorozatok is szükségesek a győzelemhez. Szorítás és ellenfogás édes lambadája kerekedik ki...

Sajnálatos módon Owen Hart közeli és tragikus halála miatt az *Attitude* sztárlistája nem igazán naprakész, bár az összes nagy birkózó szerepel benne. Ez az az Acclaim utolsó WWF-hez kapcsolódó kiadványa, mivel elvesztette a THQ-tól kapott licenst. Ami mégis jó hír, az az, hogy a legjobbat a végére tartogatták. Az *Attitude* létrehozta mindazt, amit egy birkózó rajongó csak akarhat. A hitetlenek számára talán itt az idő, hogy kipróbálják a műfajt. A birkózás szórakoztató, és szembehelyezkedünk mindazokkal, akik nem találnak szépséget abban, ahogy a rövidre nyírt hajú, Neander-völgyi alkatú emberek próbálják egymásból kiszorítani a szusz.

David Harrison



PONTOK

- Az összes nagy név szerepel benne.
- Készletekig menően kidolgozott.
- A következő lépés lehet a PlayStation birkózói számára.
- Az összes rajongó igényt tart rá.

PONTOK

- Ha nem szereted a birkózást, akkor találsz magadnak valami másot.
- Nincsenek különösebb meglepetések.

MIELŐTT MEGVENNÉD

Azok számára, akiket meggyűzőnk, ez lehet a végső a Lycra-nyakkötés akciókból, amit romémetül egy hatalmas kereslet is fog bizonyítani. A számos költözködő pedig talán egy kis ideig nem piszkálja a birkózást. Imádkozzunk a WWF *Attitude*-ért.

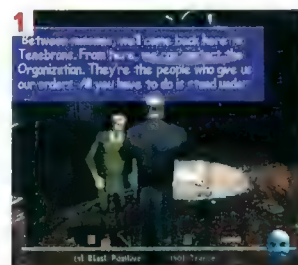
GUARDIAN OF DARKNESS

„...Ha valami gáz van / a szomszédban / kit hívhatsz?”
Egy Ekna névre hallgató titokzatos szerzetest...

Míg sok kiadó tökéletesen elégedettnek tűnik azzal, hogy futószalagon ontja magából a tucatjátékokat, a Cryo Interactive e taktika követése helyett inkább olyan termékeket gyárt, amelyek fantáziadúsak, eredetiek, és, hogy őszinték legyünk, tökéletesen ismeretlenek. A G.O.D. nagyon jó példa az előbb felsoroltakra. A játékban egy kazalnai spirituális trükk és „szellemes” történés szálait kell kibogoznunk, egy szervezet megbízásából, aminek a neve az, hogy... ööö... a Szervezet. Egy őrző szerzetes, amolyan kemény, ne-kezdj-velem típus szerepében tetszelgünk, akinek a tarsolyában varázslatok egész armadája rejlik: energiagömbök, transzba esés, miegyéb.

A G.O.D. 3D szintjei szobák labirintusaiból állnak; ezeken keresztül hajthatjuk végre a küldetéseket egy-egy tárgyért vagy egy rejtvény kulcsáért, amelyek segítenek legyőzni a sötétség mindent elárasztó teremtményeit. Az első küldetésben vissza kell állítani egy múzeum spirituális békéjét, ahol a kiállítási tárgyak összevissza röpködnek, míg a falakból mutáns indák törnek elő (gyanúsán hasonlítanak egy túl-méretes cukkinire). A többi pályán egyebek között egy kastélyba és egy szeszfordéba is ellátogathatunk – ez utóbbi jól hangzik, nem?

Bár a képekből egy Tomb Raider-szerű akció-kalandra következtethetnénk, a játék inkább



(1) Parancsra várva...
(2) Csinos ez a tapéta!

azokra a régi 8-bitesekre hasonlít, amikhez kb. egy évtizede volt szerencsénk, és ahol egy kísér-tetjárta házban kellett barangolni, hogy aztán egy bizonyos tárgy bizonyos helyre való beállításával kinyithassuk a következő szintre vezető ajtót. Amíg a G.O.D. alkalmatlan a gyors, ujj-gyilkos akciózásra, addig határozottan hétköznapi marad, és jelenleg sajnos éppen az előbb említett akciózást teszi lehetetlenné a pályák közötti hosszadalmas töltögetés.

Még rengeteg javítgatnivaló van, például a nézőpontok igazítása, a varázslatok és az animáció feljavítása, stb. A játékmenetre is ráférne egy kis tuningolás, jelenleg eléggé egysíkú.

Problémák vannak még a pályák és szintek alacsony számával –ezekből egyelőre csak 10 szerepel –, azonban azoknak a versenyzőknek, akik jobban szeretik az agyasabb, kevésbé üsd-lödd-meg-még-rúgd-is anyagokat, hamar kedvencévé válhat.

Oliver Hurley



○ PONTOK

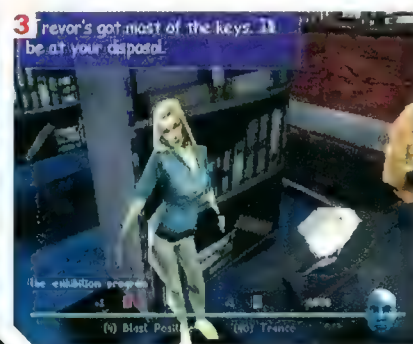
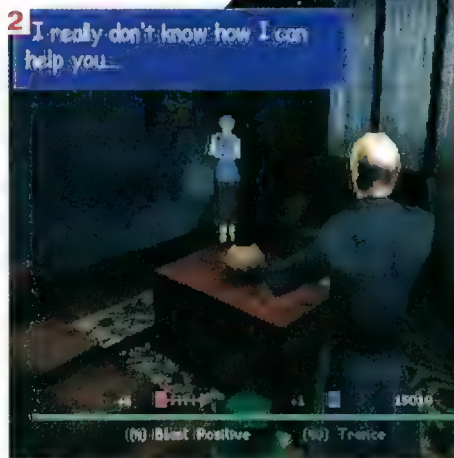
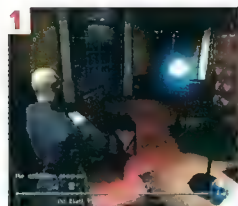
- Határozottan eredeti.
- Remekül variál.
- Kiszármazott hangulat.

○ PONTOK

- A színek bosszantóan kis méretűek.
- Lassú játékmenet.
- Gyenge grafika.

○ MIELŐTT MEGVENNÉD

A G.O.D. különös állattal – visszahatározott egy félévesbe morált kora, ahol a rejtvények és rejtélyek megfogása még fontosabb volt a kulcsnál és a sebességnél. Még sokat kell rajta csiszolni, de a végeredmény talán egy izlító eltérés lesz a megszokott játékoktól.



(1) Karakterünknek töménytelen furcsa varázslat áll rendelkezésére. (2 - 3) A többi szereplővel való kommunikáció a legjobb módja a tippek és megoldások megszerzésének



Az igazi autózás élménye.



Gran Turismo, a nagyszerű PlayStation játék a Dual Shock Kontrollal újra
megújult élmény. Érezd a kocsiban a kerekek rezdülését, az ütköztetést.
Gran Turismo 7490,- Ft-ért, a DUAL SHOCK Kontrollal: 11.490,- Ft-ért kapható.

NE RECSULD ALA A PLAYSTATION ÉREJÉT!



www.playstation-europe.com



Egy újabb ragadozó fogazatú emlőállat vált polygonikus fordítás tárgyává. De komolyan veszélyezteti-e a digitális erdő nyugalma ez a Kingsley nevű róka?



Kingsley régóta várakozik az ajtó előtt. A Pygnosis keltette felfordulás számos progit érintett, de nyugalom, a fejlesztés vajdásának befejeztével erről a játékról a Sony fellebbentette a fátylat. A Pygnosis legújabb feljegyzései szerint egy ilyen típusú platform/kaland játék gyártása távolról sem hoz túl sokat. Emlékeztek még az unalmas *Rascal*-ra? Hitvány üzlet volt. Hála a Mindenhatóknak, *Kingsley* kevésbé zsongor, mint a fent említett gazember. Kingsley – egy róka, rendkívül buta névvel. Az előzmények imigyen hangzának: Egy gonosz rágszáló-varázsló, a



(1) Szerezz barátokat. Dumáld meg őket.
(2) Itt van a hősünk, a rókakoma.

Rossz Tejbepapi (de tényleg) megfelezte a Gyümölcs-királyság királynőjének bűvös könyvét, és minden erejével azon van, hogy varázsigéivel a királyság Igaz Lovagjait Sötét Lovagokká változtassa. Az elárult rókakölyök, Kingsley Igaz Lovaggá szeretne válni. Ehhez "Papi" a könyvhöz kell vezetnie. Ami ezután következik az egy kalandokkal teli platform játék Gyümölcs-királyság változatos berendezkedésű falvaiban. Az akciók rendre a *Crash*-re, *Croc*-ra, *Spyro*-ra emlékeztetnek, csak egy kicsit több gyaloglással. Nem túl lassú, csak nem olyan eszeveszetten száguldós. A róka irányítása viszont nem valami könnyű. Folyamatosan arra kell figyelni, hogy az analóg joysticket (vagy Dpad-et), amerre Kingsley-t mozdtítani akarod. Ez túl babra dolog, és nem valami kényelmes, különösen akkor, ha sarokba szorít egy kardforgató rosszasság. Gyakran, ha nem kapod el a disznót egy rendes tördőfessel, később bánhatod a hanyagságod.



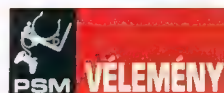
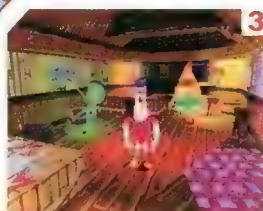
Mindazonáltal jó szórakozást nyújt a *Kingsley*. A bevezetőben találkozhat a főbb szereplőkkel, még mielőtt megtanulnád használni azokat a fegyvereket, amiket végül is be akarsz gyűjteni. Itt a támadások kivédésének módját is megtanulhatsz - mindezt látványosan csillogó és rendkívül valóságghű környezetben. Akár a dzsungelen settenkedsz keresztül, akár a kalózsíziget körül ugrándozol, a körítés mindig hatásos.

Ne egy parkbeli könnyű sétára számíts! Van egy dühítő pont még a játék elején, amikor szétlapít egy arra gördülő hordó, és mivel az irányítás nehézkes, ezt nem könnyű átvészelni. Mindazonáltal maga Kingsley egy karizmatikus, szeretnivaló pajtás, akinek kalandjait sokan megkedvelik majd.

Steve Bradley



(1) Védekezésésként tartsd magasra a pajzsod, és közben támadj a törőddel.
(2) Né, a videojátékokban is eshet az eső, nem tudtad? (3) A legijesztőbb kocsma, ami valaha létezett.



PONTOK

- Különös atmoszféra.
- Remek rajzfilmes vizualítás.
- Pontosan legördülő ledérkocsi.

PONTOK

- Újra a kaland.
- Időnként eszméletlenül ügyetlen.
- Nem olyan szellemes, mint az "Apo Escape".

MIELŐTT MEGVENNÉD

Kingsley, ugye? Ő egy rendkívül nagy nyerd srác. Platform játék, vagy akció kaland? Az igazság az, hogy az első tétele különösen erős sokaknak olcsó mag a kedvük a folytatástól. A folytatást sokan később követik, ha, szóval az első kalandnak utána a másodiknak róka hogy igazság.

namco



Minden küzdőjáték szülőatyja.



A Tekken 3. Dual Shock® Vezérlővel játszva még nagyobb élmény. Érezd a kirozást a lendületet. Az Gamertalk Weboldalon!

TEKKEN 3. 9990,- Ft. és a DUAL SHOCK Vezérlő 11 490,- Ft-ért kapható

NE RECSULD ALA A PLAYSTATION ÉRTÉKÉT!



www.playstation.com

ELŐJÁTÉK

CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING

Evel Knievel akkor kapta művésznévét, amikor bankrablással töltötte idejét. Ha egy Hondával menekült volna...

A motorversenyzés a zabolázatlan őserdő PlayStation-ös szinonimája. Míg más műfajok lan-
kált minőségi játékok tömegei
csiszolták simára, a kétkerekűek
területe néhány silány motocross
próbálkozástól eltekintve meglehe-
tősen felfedezetlen maradt. A *Castrol Honda SuperBike Racing* az el-
ső komolyabb motorversenyes já-
téka, amely igyekszik magát belop-
ni a szívünkbe, s szervizünkbe.
Felejtsd el a motocross idét-
len műrepüléseit, a majdnem-az-
aszfaltoz-érő térd és a kétszáz

kilométeres tempónál végrehajtott
rázós fékezések azok, amiről itt
szó van. Ha analóg kontrollerekkel
játszol, egy baloldali joystick-rán-
tásra a képernyőn haladó moto-
rod élénken, de nem túlzottan va-
dul reagál. Vezetőd bedől, a mo-
tor követi, hogy szinte érzed a
súrlódást, és ebben a tekintetben
minden olyan, ahogy azt Barry
Sheene szereti. Rookie módban
az sem gond, ha levágsz egy
kanyart. Amateur nehézségi foko-
zaton viszont, bekapcsolva a jár-
műsérülést elég megcsúszni, s

TÉRD MAJDNEM AZ ASZFALTON ÉS RÁZÓS
FÉKEZÉSEK KÉTSZÁZ KILOMÉTERES
TEMPÓNÁL – ERRE VAN SZÜKSÉG!



(1) Nézd meg a visszajátzásban, ahogy magad mögött hagyod az üldöző bolyt. (2) Tűrhető osztott képernyős mód. (3) A legjobb rész - bedőlés a kanyarban. (4) A vezetőülés. (5) Figyeld a sárga nyilat. (6) Homályos.

■KIADÓ:

THQ International

■SZÁRMAZÁSI HELY: Egyesült Királyság

■FEJLESZTŐ:

Interactive

■TÍPUS:

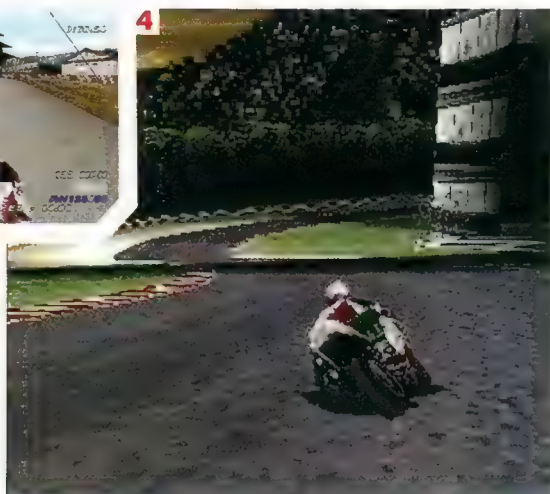
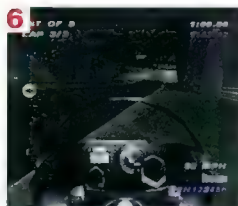
Motorbicikli-verseny

■MEGJELENÉS:

Augusztus

■JÁTEKOSOK SZÁMA:

1-2



(1) Megjelennek a hibák az osztott képernyőn. (2) Mennyivel megyünk? Nézzük a sebességmérőt. (3) Figyeld azt a bukósisakot magad előtt. (4) Szexi visszajátszás. (5) Hirdetés. (6) Hol az éjjellátó infra-szemüvegem?

már utolsó helyen találhatod magad kicsinált motorral. Nem mondhatnánk, hogy *Formula 1* szintű szimulációról van szó, de ha meg akarod nyerni a motoros bajnokságot, a *Honda SuperBike*-kal megdolgozhatsz érte.

Részletek? Akár 23, mesterséges intelligenciával felszerelt vetélytársad is lehet bármelyik

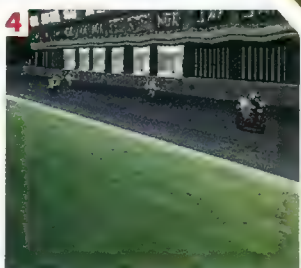
versenyben, ami nyilván nagy kihívás azoknak az optimistáknak, akik első helyre akarják verekedni magukat. A hivatalos licensz eredményeképp igazi Honda motorok dübörögnek fel. 14 pályán száguldozhatsz, sokféle csúszkálást és megpördülést bemutatva. Néhány ezek közül valódi versenypálya, a többi gumietetés pedig lógós iskolásoktól és csavargóktól megtisztított városi utcákon zajlik. Azoknak, akik nem szeretik összealajozni a kezüket, a Castrol Honda csapat tanácsainak segítségével lehetőséged van változtatni a paripa beállításain. Ahogy el is várnánk, kétjátékos (two-player) módban, függőlegesen vagy vízszintesen osztott képernyővel is átélhetjük a száguldást. Az ügyesebb verseny-

zők bonuszként a Motegi teszt-pályán is összemérhetik tudásukat.

Azért nem egy kétkerekű *Gran Turismo* – persze ez egy laikus vélemény a bemutató változatról. A *Honda SuperBike* tűrhető, ha a motorok állnak, de mozgás közben bizony elcsúfol. A fő probléma a lomha képfrissítés. A tájkép szaggatottan jön át az előtérbe, és a szűk kanyarokban is erőlködik, a motorok pedig elvesztik árnyékukat, ha hidak alá érnek. Jelen pillanatban a *Honda SuperBikes* grafikája kiábrándító, és ez sokat levon a sebesség élvezetéből.

De hova is fordulhatnánk, ha kétkerekű izgalmakat akarunk átélni? A neveségeken légies *Moto Racer 2*-höz? A Geri Halliwell-keményiségű *Road Rash 3D*-hez? Csak remélhetjük, hogy a *Honda SuperBikes* elfogadható alternatívát kínál majd.

Pete Wilton



(1) Várd ki a zöldet... (2) Jó kis visszajátszás, nem látni azt az átkozott utat. (3) Vigyázz a szektoraidra. (4) Ilyen a látvány a felátóról. (5) Ne felejtis el egyeske váltani!



Ö PONTOK

- Akár 23 versenyző.
- Igazi Honda motorok.
- 14 pályán versenyezhetünk.

Ö PONTOK

- Látvány szempontjából lebegtető.
- Az osztott képernyő nem az igazi.
- Nem tűnik gyorsnak.

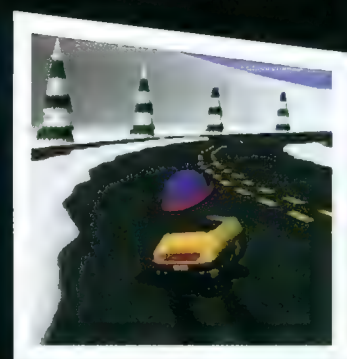
Ö MIELŐTT MEGVENNÉD

Bár jobban kezelhető, mint a többi motoros program, még mindig vannak fenntartásaink a játékkal kapcsolatban – főleg azért, mert a grafika nem bírja a verseny tempóját. Az autó-motor versenyjátékok lényege a sebesség. Ha a kiadott változat képernyője ugyanolyan szaggatott és lassú lesz, mint ebben a verzióban, akkor ugyanúgy haladhatunk egy Vespával húsz km/óra tempóban, mint egy Honda RC 45-tel jóval szűk felett...

ELSŐ LÁTÁSRA | SOUTH PARK

SOUTH PARK

Nem hiszel már a szenzációs újsághíreknek? Nem vagy egyedül! A sok tébolyultan tobzódó kétes művészi értékű kacat kapcsán a *PSM* arról folytat eszmecserét a játékok háttérében álló fickókkal, hogy *mi* készítette a triót a *South Park* PlayStation változatának kiadására. Aki a kérdéseket felveti: Dan Mayers.





“KÖNNYŰ PÉNZ?”

Kenny meghalt. Nem a patkányok által terjesztett pestisben, vagy az idegenek miatt, még csak nem is azért, mert megátkozta a Sátán. Meghalt, mert még a legvízhatlanabb anorák sem tudta megmenteni attól, hogy belefulladás - a kereskedelem tengerébe...

Angliában a *South Park* volt a legjobb rajzfilm. Idéztek belőle, videókat cserélgettek, egy csomó klipet töltöttek le a Web site-okról, és szakadatlanul játszották a tv-ben. Akkoriban igazi kultusza volt.

És most? Mára az underground műből népszerű darab lett. Ahol valaha kultusz volt, ott mára nem maradt más, csak egy fejőstehen, meg a kárikatok, tele *South Park* kulcstartókkal, matricákkal, babákkal,

bögrékkel, WC-papír tartó fedővel, baseball sapkákkal, pólókkal, és minden egyébvel, amire ráragasztható az "Uramisten kinyiták Kennyt" felirat.

Talán túl erős a megfogalmazás? Meglehet. Tény, hogy a Net még mindig tele van számtalan Cartman site-tal, a gyerekek még mindig káromkodnak, és több mint valószínű, hogy a *South Park* vigan folytatja az útját az idők végezetéig, lepipálván a *The Simpsons*-t és a többi kereskedelmi vállalkozást.

És a PSM? A PSM nem foglal állást nap-

jaink eme komédiájáról.

Hisz néhányan úgy gondolják, hogy ez mulatságos. Természetesen nem olyan leleményesen, mint a *The Simpsons*, hanem a maga bugyuta módján. Igaz vannak olyanok is, akik úgy vélik, ha káromkodó gyerekeket akarnak hallani, ahhoz elég szombat délután az utcán sétálni. Mások feltételezhetik, hogy a történet humora abból a félreértésből származik, ahogy a gyerekek a felnőttek nyelvét zágyvállják, ami körülbelül annyira nevetésgés, mint amikor a "Nicsak, ki beszél"-ben a babák szerencsétlenkednek. Tehát mi is ez valójában?

Szarkasztikus komédia, vagy a "Hülyével vagyok" pólók ezredforduló előtti kiadása? Ki az ordógot érdekel, amíg a vállalkozás nyereséges...

A PlayStation világához visszatérve, az Acclaim forgalomba hozott egy játéklígiát, amelynek alapjául a *South Park* szolgált - ezek a *South Park*, a *Chef's Luv Shack* és a *South Park Rally*.

Megérnek-e ezek a menő játékok 12-14 ezer forintot?

Vagy ez is csak egy újabb termék, amit odadobhatsz a többi közé? Egy újabb kacat a szemetesbe?

Kezdjük egy könnyű kérdéssel. Ki találta ki a *South Park* játéklígiát? Az Acclaim, a Comedy Central vagy esetleg maga Parker és Stone?

Nos, - kezdi Darrin Stubbington az Acclaim alelnöke - a munka folyamán a sok nagyszerű elme remek összhangban dolgozott. Tudom, ez így elég fellengzősen hangzik, de a projectre valóban nagyon jó hatással volt. A Comedy Central-os fiúknak, aztán Mattnak és Traynek is volt néhány igazán nagyszerű ötlete.

Mit gondolsz a média *South Park* ellenes kirohanásairól? Hát ez a hangulat majd vala-hogy a játék sorsára?

Hogy mit gondolsz? Meg kell mondanom, csupa kellemes előérzetem van a dologgal kapcsolatban - mondja Stubbington - Cartman hozott egy kis levegőváltozást ebbe a világba, amiből csak jó sulhat ki.

Mennyi befolyása volt a *South Park* alkotóinak, Trey Parkernek és Matt Stone-nak a játékra? Csak amennyi a licenszből adódik?

Meglehetősen nagy beleszólásuk volt az egész munkafolyamat során. Tulajdonképpen egész egyszerűen példátlan az a nagyfokú érdeklődés, amit ők tanúsítottak mindvégig a három project alatt. Ez kimondottan pezsdítően hatott, és egyben azt is jelenti, hogy ezek a játékok az ő személyes jóváhagyásukkal jutnak el mindenkihez.

Jo, akkor most mesélnék nekünk valamit a játékról. Hogy tervezté, hol szeretné elkezdeni?

Mit szólnál egy kis lovoldozáshoz az elején? ►



ELSŐ LÁTÁSRA | SOUTH PARK



(1) A benzinkút elég jó hógolyócélpontnak tűnik. (2) Az RV Paul McKenna hipnotikus erejével csalogat. (3) Vigyázz, kész, tűz. (4) Szegény kis tökmag.

► 1. Epizód:

'Doom With A View' – melyben a szubjektív nézőpontú lövöldözős South Park-ról beszélgetünk.

A *South Park* játék a Föld egy apokaliptikus korszakában játszódik, amikor egy hatalmas üstökös közeledik South Park (Colorado) felé... - kezd el Darrin. - És ekkor mindenféle furcsa dolog történik.

Furcsa dolgok?

Például Cartman anyját elrabolják az idegenek, és megvadult pulykák rohagnak az utcákon.

És mindez mit jelent?

Hogy mit jelent? Azt jelenti, hogy elérkezett az ideje, hogy használd a fingó babát, a tehén-vetőt és az egyéb klassz kis fegyvereidet, hogy megállítsd az örületet.

A PSM ebből arra következtet, hogy

bizonyos dolgokat le kell lőni.

Mely játékok voltak hatással a munkára? A *Doom*, a *Quake*?

A bújóska, a konzervek rugdosása... a gyerekek rugdosása.

Hmm. Ha már ilyen nagymértékű a befolyásoltság, elsorolnátok, milyen fegyvereket tudunk használni a játékban?

Nos... Ott van a fingó baba, a mester-lövész csirke... kezdi Darrin. És a kedvencem - szól közbe Doug Yellin a másik *South Park* játék producere, - a tehén-vető. Ő, és ne feledd a hógolyókat se, - emlékeztet Darrin. Amiket már előzőleg lehugyoztak - kontázza meg Doug. Ez már olyan, mint egy *Beavis and Butthead* interjú (A PSM megjegyzése).

Ezek szerint az egész szereplőgárda a működésképtelen város megmentésével van elfoglalva?

Így is mondhatjuk. Kyle, Stan, Cartman, Kenny, Wendy, Mephist, Big Gay Al, Mr Garrison, Mr. Hat, Terrance, Philip és a többiek is mind feltűnnek a színen, jelenti ki Darrin. Azt is elmondhatom,

hogy Mr Hankey The Christmas Poo szintén megjelenik, és sajátos módon fel is tudod használni. Tudniillik szereti szétteríteni speciális idényjellegű üzenetét a hóban...

Bájos. Máshol a játék sava-borsát az örült pusztítás és a halál jelenti...

A *South Park* végigjátszása folyamán hány különböző módon tudjuk elpusztítani Kennyt?

Te kegyetlen! Miért akarna bárki is ilyet tenni?! - sikolt fel Doug.



Gyorsan témát váltok. Mit gondoltok, az emberek mit találnak a legszórakoztatóbbnak ebben a játékban?

Darrin eltöpreng egy kicsit.

Remélem, nem hangzik nagyon furcsán, de szerintem a legjobb dolog megragadni a végét egy jól becélzott tehén-vetőnek...

Nem is hangzott nagyon furcsán.

...ilyenkor ugyanis a fejed a tehén seggében találod.

Talán még a liberális gondolkodásúaknak is van erre megfelelőbb kifejezésük. Van még valami más dolog a játékban, ami megkülönbözteti többi lövöldözős társától?

Nos a multiplayer (több játékos) gyerekrugdosós kaland páratlan, - tűnődik Doug. Ez szintén egy 3D-s multiplayer lövöldözős játék, gyerekekkel, beszélő szarral, pulykákkal, bébikkel és egy csomó tehénnel. Véleményünk szerint ez valóban páratlan.

Tényleg egyedülálló - siet egyetérteni Doug. - Nagyszerű multiplayer seggpacsis móka!

Uh, lássuk a következőt!

NEM VOLNA CSODÁLATOS, HA...

...A *South Park*-beli srácok olyan videojátékba kerülnének, ahol semmi keresnivalójuk sincs? Persze, hogy az volna.

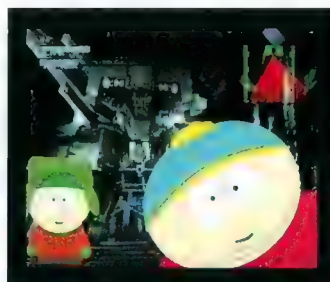


ALAPÖTLET: A *Final Fantasy VII* és a *South Park* keveréke.

Cím: *Sephiroth? Milyen név ez?*

A LÉNYEG: Cartman és Kenny rájön, hogy születéskor elválasztották őket.

Mi LENNE BELÖLE: Filozófiailag túl összetett játék.



ALAPÖTLET: A *Metal Gear Solid* és a *South Park* keveréke.

Cím: *Metal Gear's Christmas Solid.*

A LÉNYEG: A Snake összefut Mr Hankey-vel. És elkezdődik az összecsapás.

Mi LENNE BELÖLE: Problémás. Nagyszerű a karácsonyi szezonra.

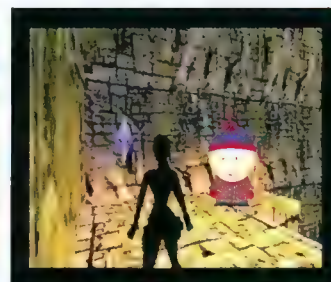


ALAPÖTLET: A *Tekken* és a *South Park* keveréke.

Cím: *Tickle*, ami egy kicsit hasonlít a *Tekken*-re.

A LÉNYEG: A fiúk összekapaszkodnak egy gyengéd görög ölelésben. Aki elsőnek elfingja magát, az vesz.

Mi LENNE BELÖLE: Te mit gondolsz?



ALAPÖTLET: A *Tomb Raider* és *South Park* keveréke.

Cím: *Ass Raider.*

A LÉNYEG: Keresd a kincset!

Mi LENNE BELÖLE: Soha nem adnák ki a jogi nehézségek miatt. Bár Kenny szeret nőnek öltözni.

A KEZDETEK...

Avagy hogyan vezetett egy egyszerű karácsonyi üzenet a hülyeségek világához... A Matt és Trey sztori!

Trey Parker és Matt Stone a Colorado-i University of Boulder-ben ismerkedtek meg. Amíg a legtöbb diák sörözésre invitálja új barátait, addig Parker egy fogadást rendezett a szobájában, ahol köntösben és fűszakácsi süvegben különböző ételeket szolgált fel vendégeinek. Stone megkedvelte az új fickót. Nemsokára kapcsolatba kerültek a filmkészítéssel. Parker zenét tanult és Stone nemrég végezte a film szakot. Bár igazán Scorsese volt a példaképük, mégis úgy döntöttek, hogy Monty Python stílusában elkészítik a *Cannibal: The Musical* című darabot. A diploma megszerzése után Parker és Stone átköltözött Hollywood-ba,

ahol kidolgozták az ötletüket. Ezek közül az egyik egy bizonyos rajzfilm volt. Ami ezek után jött, az már legenda.

A Fox egyik igazgatója, Brian Graden, látva néhány munkájukat, felkérte őket, hogy készítsenek egy karácsonyi üdvözetet, amit elküldhet a barátainak. Stone és Parker leszállította az animációs kisfilmet, mely a *Karácsony Szelleme* címre hallgatott, és melyben Jézus és a Téliapó szarvasbika módjára verekszik. Az ünnepi időszakban az elvetemült rajzfilm óriási siker lett, és több millió internet szerverre került fel. A film a Comedy Channel-hez is elkerült, akik sorozatot akartak belőle...



2. Epizód:

'Chef's Luv Shack' –
melyben a PSM Issac
Hayes-t kérdezzgeti a
játékról.

A *Chef's Luv Shack* a *South Park* trilógia második játéka. Miről is van szó?

Legalább négy játékosnak kell részt vennie a játékban, úgy mint Eric, Kyle, Stan, vagy Kenny, - magyarázza Jules Watscham a *Luv Shack* producere. Először mindenki beszáll egy vetélkedős fordulóra. Chef feltesz egy csomó ostoba kérdést, amely vagy egy speciális *South Park* kérdés, vagy a *South Park*-kal egyébként összefüggő dolgokra vonatkozik, például hogy ki az a híres színész, aki főszerepet játszik a játékban.

Szóval egy csomó kérdés. És aztán?

Minden egyes kvíz forduló után, - mondja Darrin, miközben rólunk udvariasan nem vesz tudomást, - az összes játékos beleveti magát a játékba, ahol a legtöbb pontért kell harcolni. Ez az a rész, ahol néhány klasszikus mini-játék jön a képbe. Ennek a csúcspontján olyan különleges meglepetéseket találsz majd, mint a Pressure Round és a Wheel Of Fortuitousness.

Valójában hogyan működik a játék?

Egyszerűen! - mondja Jules. -

Megválaszthatod, hogy hány fordulót akarsz játszani, - kettőt, négyet, nyolcat stb. - ahol minden menetben négy kis kérdést kapsz, plusz egy mini-játékot, amit mindenki egyidejűleg játszik a forduló végén. Az nyer, akinek a játék végén a legtöbb pontja van. Szerintem az egyetlen módja, hogy befejezd a játszmat, az, hogy ha végigmész az

összes mini-játékon, megnyered őket, és helyesen válaszolsz az összes kis kérdésre is. Nagyjából 1000 kérdés lehet...

Mini-játékok? Vissza a kezdetekhez?

A ragaszkodsz hozzá... - szólal meg Darrin. - Igen. Bizonyos értelemben. A *Chef's Luv Shack*-ban valóban vannak olyan részek, amik nagyon emlékeztetnek a régi arcade klasszikusokra. Az *Asses In Space*-ben Terrance és Philip szerepében fenék alakú aszteroidákat kell megsemmisíteni, és ha ez sikerül, akkor fingó hangokat hallhatunk.

Ha tippelhetnék, azt mondanám, hogy ez az *Asteroids* alapján készült.

A *Beefcake* a másik nagy kedvencem - folytatja Darrin - és a *Whack-a-Zombie-Pet* és az *Eat This* is.

Hány hasonló játékot zsúfoltatok bele?

Megközelítőleg 21-34 mini-játék lehet a *Chef's Luv Shack*-ban, - fejegeti Jules. A lehető legtöbbet akartuk beletenni. Majd meglátjuk, mi süit ki belőle.

Az összes játék a teljes verziót tartalmazza, vagy csak egy kis részletet?

Minden játék teljes változat, és attól függően, hogy mennyire vagy ügyes, 30 másodperctől egy percig is eltarthatnak, - folytatja Jules. Úgy gondoltuk, ez majd felpörgeti a játékot.

És Mr Issac Hayes - ő is ott lesz valahol?

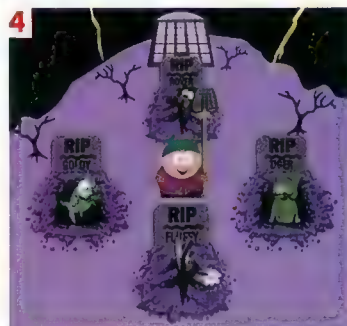
Még hogy ott lesz-e? Csúcsformában van! Chef a játék szexis házigazdája, úgy hogy elvárható, a tőle megszokott szexuális célozgatások, és a stílus.

Nagyon jól hangzik. És mi lesz a jutalmad, ha mindegyik játékban a csúcsra kerülsz?

Ugrálhatsz örömdöbben.

Ööö,rendben... A PSM szerint itt az ideje, hogy a *South Park* autóversenyre is vessünk egy pillantást.

Vagy inkább jöhet egy Cartman-gep? ▶



- [1] Szóval ilyen az ass-teroids... szép. [2] Ne kezdj ki a kaktuszholdgyekkel, akár még a szemed is kiszúrhatják! [3] Ugasd a holdat! Vagy, mondjuk, röhögj ki! [4] Leköpöm az állatsírokat.

ELSŐ LÁTÁSRA | SOUTH PARK

▶ 3. Epizód:

'Mario Kart(man)' -

Melyben riporterünk a South Park Rally finomságait tárgyalja.

Az első kérdés - miben különbözik a *South Park Rally* a többi autóversenyes játéktól?

Ha jól tudom, a legtöbb autóversenyesnek az a lényege, hogy távol tartsd magad a többiekől, ugye? - szólal meg komoly képpel Doug, ami pozíciójához mértén nem is csoda, elvégre ő a játék producere. - Ám mi úgy éreztük, hogy a *South Park Rally*-nál - annak is a multiplayer változatánál, meg kell találnunk a játékosok összehozásának módját, hogy kapcsolatba kerüljenek egymással, hisz az egész *South Park* a gyerekek kapcsolatáról szól. Így a megszokott versenyen kívül még körülbelül tizenkét más játéktípussal gazdagítottuk azt a kört, amelyben a gyerekek egymás ellen harcolhatnak.

Az egyik ötletünk, ami jelenleg is a tervezőasztalon hever az az, hogy a

gyerekek megpróbálják megvédeni a csírkéket a Chicken Lovertől.

Ahogy a TV-ben is volt?

Pontosan. Aki egy bizonyos számú csírkét megment, az nyer. De, és ez a lényeg, ha belemész egy másik kocsi, vagy balesetet okozol, akkor elvesztet azokat a csírkéket, amit addig összeszedtél, így a játékosok mindig versenyezni kénytelenek.

Szép megoldás.

Ja, tényleg klassz, - veszi a lapot Doug. Fél tucat tervünk van a versenypályára, mindegyik alapjául az epizódok helyszínei szolgáltak. Ezenkívül mindegyikük teljesen nyitott, így nem csak az úton haladhatsz, hanem bárhová el tudsz autózni, úgy vágod le a pályát ahogy akarod, át a házak között, a fák mögött, fel a hegyre, át a teheneken... Tényleg, ahová csak az autód bírja.

Lássuk az autókat. Valóságban vagy rajzfilmszerűen irányíthatók?

Nagyon jól kezelhetők, - vigyorog Doug. Csináltunk egy nagyon fejlett fizikájú engine-t, mely még a súlyt, a tömegközéppontot és a váltóátteteleket is

figyelembe veszi. Sok időt fordítottunk a különböző autók finomhangolására, így mindegyiknek egyedi stílusa és hangulata van. Mivel ez egy rally játék, ezért rengeteg különböző útfelülettel

találkozhatsz, melyek mindegyikének más a tapadása.

Feltételezem, hogy jó pár különleges felvehető tárgyat is kitaláltak.

Az eredeti játék hangulatát próbáljuk visszaadni, de ezt kiegészítjük néhány szokatlan fegyverrel is - árulja el Doug.

Egy kicsit bővebben...

Ismerősnek tűnik a Chef csokoládés sósolyócskájá? - Sajnos nem. - És a mexikói bámulós béka? - Úgy vélem most már értjük - ... Az összes *South Park* kedvenc itt van - Stan, Kyle, Cartman, Kenny, és a Chef, - folytatja Darrin. Ezenfelül vannak mellékszereplők is, mint Wendy, Officer Brady, Mr Garrison és néhány meglepetés.

Egyetlen kérdés maradt csupán megválaszolatlanul a *South Park* trilógiával kapcsolatban - Jók a játékok? Na és a válasz? Hogy meglepetésünkre:

"Igen, jók!" Természetesen mind a hárommal a *South Park* rajongókat célozták meg, mind a poénok, mind a sorozatra való utalások tekintetében. A *South Park* lövöldözős része más gépeken már sikert aratott, de különösen a *Luv Shack* esetében a játék bizonyította, hogy eredetibb tud lenni, mint a tényleges sorozat jelenleg futó részei. A *South Park Rally* is jó befutónak tűnik, bár eredetisége kétségre vonható a *Speed Freaks*, a *Chocobo Racing* és a *Crash Team Racing* kapcsán. Mindent egybevetve, meglepően jó játék kerekedett ki.

Utolsó gondolatok. A *South Park* mókás rajzfilm. A *Terrance and Philip* nem az. A *Cuddly Cartman* babák nem igazán jöttek be. De a rendőrfőnöknek öltözött Cuddly Cartman igen. A legtöbb *South Park*-os kacat csak bővli, ám a játékok kivételt képeznek. Azok a régi szép idők, nem igaz?

Nincs Vége...



(1) Hosszú az út. És egyenes. (2) Kenny útjeleket fest fel. Csak várd ki, amíg felrobban az üzemanyagtank! Mert fel fog. (3) Ha úgy látod, hogy rázkódik az autó, ne nagyon ugrálj!

Néhány ötlet a *South Park* harmadik sorozatából.

- A fiúk felfedeznek egy korábban kihaltak hitt állatfajt, a Jakovaszauruszt.
- Újdonság a *South Park* sorozatban, hogy Kenny-t villámcsapás éri - de nem hal bele. Micsoda izgalom!
- Chef megismerkedik egy nővel, akiről kiderül, hogy egy kicsit túlsúlyos és agyonnyomja Kenny-t.
- A fiúk egy Costa Rica-i öserdőben rekednek. A történet tanulsága, hogy az öserdő nem egy kellemes hely, ezért nem is érdemes megmenteni.

- 10** A PSM csak a tökéletes játékoknak ad 10 pontot.
- 9** Jó kis program – habozás nélkül ajánljuk.
- 8** Nagyon-nagyon jó. A gyűjteményedbe való.
- 7** Jó játék, bár vannak kisebb hibái, érdemes megvenni.
- 6** „Mit akarthattak?” Játékunk az óceánok.
- 5** Átlagos darab. Koppintás, de azért megvehető. Éppen hogy...
- 4** Még alatta. Súlyos játszhatósági problémákkal küzd.
- 3** Elég kicsék. Legfeljebb kölcsönkérni érdemes.
- 2** A tűrhetőség határa. Technikailag gyatra, rosszul szerkesztett, hamar megunod.
- 1** Úgy ahogy van, pocsek. Emberi fogyasztásra alkalmatlan.
- 0** CD formájú szaralátét. Annak is gusztusjaján!
- ★ Különösen jó azt meg kell vened. Kedvenc játékot érdemel.

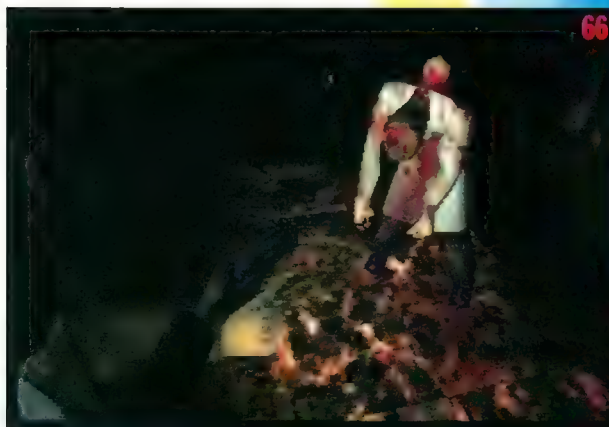
Hanyast kapjon, he? Mi a csudának használna a 100-as skálát a video-játék iparban, mikor a százalékokkal folyton ki kell nyírni? Ismeri a fejét az ember, hogy hány százalékos az a tökéletes darab, s bár tudja, hogy 100%-os játék nem létezik, mégis megpróbál egy számot, aztán mindenki magától jön rá, mennyire jó vagy rossz a program. Mi nyugodtan adunk 10-ből 10-est a *Final Fantasy VII*-nek és a *Tekken 3*-nak, mert tudjuk, hogy megérdemlik, érdemes bevenned őket.

A százalékos értékelés a tudományos alapról is elvezet kelti, s mikor olyat látunk, hogy egy játék hangja 82%, összpézzük a kritikust egy hirtelenzgetelt laborban üldögélve, egy 100-as kérdőív kitöltése után, bizonyos matematikai képletet alkalmazva hozzá meg a döntését. Mi csak 10 pontot adunk. Nem tudományosan megalapozott eljárás, de nem is akar annak látszani. De legalább nem gyötör a fejfájás egy-egy játék értékelése után.

A mi módszerünk egyszerű és következetes. Ha eleinte nem is értesz egyet-mást, na megvészted a játékot, rájössz, hogy talán mégis igazán jó volt.

Próbajáték

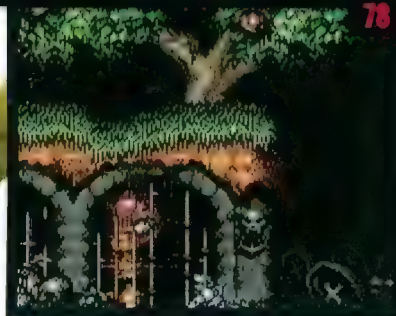
KRITIKÁK

Silent Hill **66**
Chessmaster 2 **71**
Virus **72**
Aironauts **74**
Bugs Bunny **76**
Capcom Generation **78**


66



71



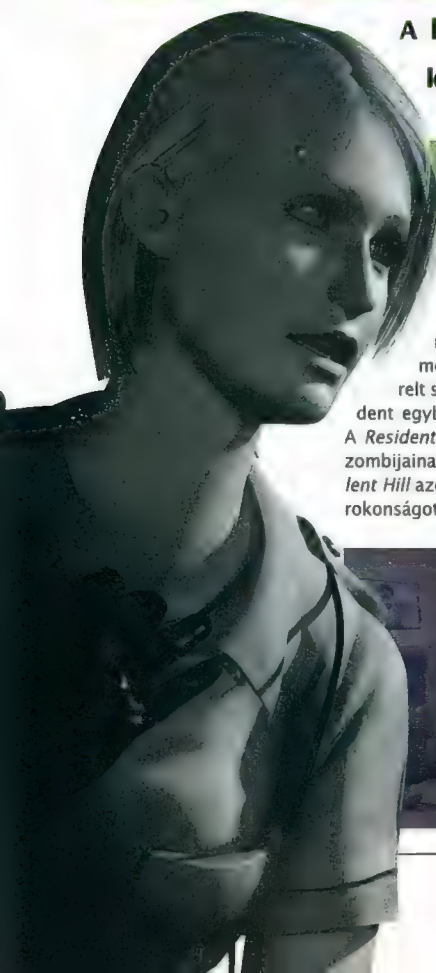
78



(1) Mostantól vécére se fogsz egyedül menni. (2) Ez a szörny a legdurvább. (3) Látogatás Otherworldön. (4) Gyanús ez az eredetartó. (5) Halálos ölelés.

Silent Hill

A nagy sikerű *Metal Gear Solid*, után a Konami *Silent Hill*-je a horror vidékére tesz kirándulást.. A PSM megkezdte az ügyben a nyomozást...

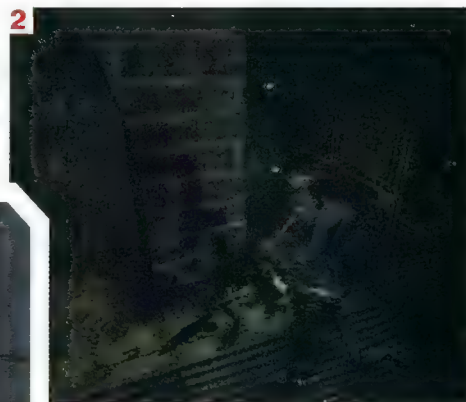


Valamit érdemes már az elején tisztázni: a *Silent Hill* nem a *Resident Evil* koppintása. A Konami sokat tanult ugyan a Capcom örökbecsű alkotásától, de a végeredmény sokkal több, mint egyszerű utánérzés. A különbségek nemcsak a külsőségekben rejlenek. Tény, hogy a *Silent Hill* poligon alapú engine-t használ, és ez sokkal nagyobb rugalmasságot eredményez, mint a *Resident Evil* 1-2 előre rendelt színhelyei. De a látványos grafika mögött mindent egybevetve sokkal rémisztőbb játék rejlik.

A *Resident Evil* páros sokat köszönhet George Romero zombijainak, és mindennek, ami ezzel együtt jár. A *Silent Hill* azonban inkább H. P. Lovecraft műveivel mutat rokonságot, továbbá olyan filmekkel, mint a *Ragyogás*.

A játék kellően lidérces, de gyakran inkább utalásaiban, mint képileg. Lenyűgöző, ahogy kibomlik a történet, de maga a sztori nem az igazi. A két megfogalmazás között csekély, de nem elhanyagolható a különbség. Elmagyarázom...

A játék egy balesettel kezdődik. Harry Mason és a kislánya, Cheryl autóval éppen Silent Hill városa felé tartanak, amikor valaki hirtelen eléjük lép a semmiből.



(1) Az átvezető képsorok a játék engine-jét használják. A *Metal Gear Solid*-hoz hasonlóan ezek is elsőrangúak. (2) Így múlik el a világ dicsősége.



TITKOLÓ.

Konami

■FEJLESZTŐ:

KCET

■MEGJELENÉS:

Június

■KORHATÁR:

15 éves kortól

■ÁR:

14900 Ft

■MŰFAJ:

kaland/horror



(1) A tévők jót jelentenek. Esetleg rosszat. (2) Ismét a WC-ben. Ejnye-hejnye, Harry. (3) A helyzet okot adhat némi aggodalomra.

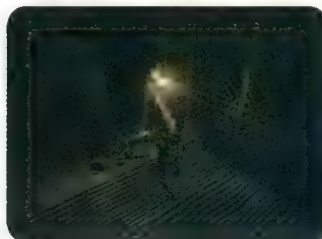
Harry kifárad, hogy elkerülje az ütközést, de az autót mégis sikerül összetörnie. Amikor magához tér, Cheryl már nincs ott a hátsó ülésen. Ahogy kiszáll a kocsiból, látja, ahogy a lánya eltűnik a távolban...

A PÁRBESZÉDEK NEHÉZKESSÉGE ELLENÉRE A SILENT HILL ATMOSZFÉRÁJA PÁRATLAN.

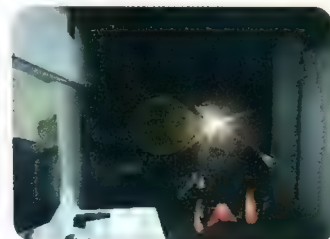
Harry Cheryl keresésére indul, és eközben *Silent Hill* viselt dolgaira is fokozatosan fényt derít. A konzolosok már hozzászoktak, hogy bárgyú, túlmagyarázott hollywoodi klisékkel hülyítik őket. Ehhez képest a *Silent Hill* néma, mint a sír. Bizonyos leírt, vagy elhangzó információkat nem magyaráz el rendesen, más helyeken viszont, ahol az ember fantáziája is működésbe lép, éppen hogy szájbarágós. Ennél is rosszabb, hogy a deus ex machinával elköveti a létező legsúlyosabb drama-

HARRY ÉS A CSODALÁMPA

A *Silent Hill* az érdekes kameramozgás és a hangok mellett más rettenetet is tartogat. Harrynek több helyen is szüksége van a lámpájára – s a játék legijetlenebb pillanatai éppen az ilyen szűk, sötét szobákban és alagutakban zajlanak.



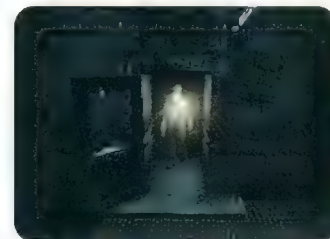
A lámpa halvány fénye legfeljebb arra jó...



...hogy könnyebben észrevedd a szörnveket. Látványának sem rossz.



A kamera időnként úgy fordul, hogy minél kísértetesebb legyen...

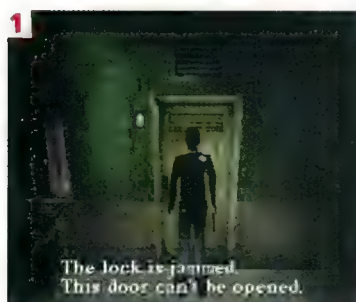


...és véletlenül se lásd, hogy mi merre.

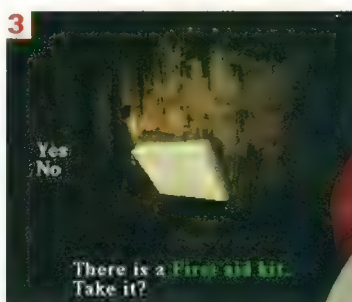
turgiai hibát, és ehhez a fantasy/horror műfajt használja mentségül.

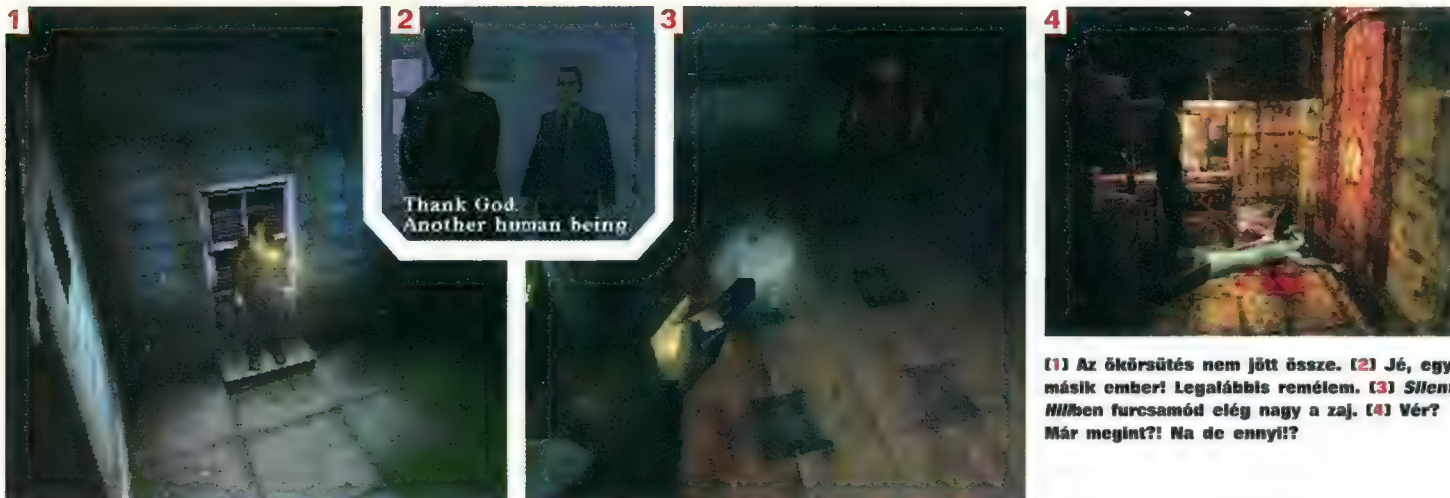
Az írott vagy elhangzó párbeszédnek nem tartoznak a *Silent Hill* erős oldalai közé. A *Resident Evil*hez hasonlóan itt is többször követnek el merényletet az angol nyelv ellen. Az alámondás kritikán aluli. Az egyébként is suta párbeszédet gyakran szakítják meg értelmetlen szünetek. Egyes lényegtelen szavak különös hangsúlyt kapnak, miközben kulcsfontosságú eseményekről monoton hangon értesülünk. Barry és Jill híresen gyenge párbeszédét a *Resident Evil*-ből azért nehéz alulmúlni, de ez se sokkal jobb. Milyen kár.

A párbeszédnek nehézkessége, és a nevetségesre sikerült alámondás mellett is bámulatos, ahogy kibontakozik a történet (még ha az olyan is), a hangulata pedig egyszerűen magával ragadó. Pánik, reszketés, félelem – ezekre fogsz legtöbbet gondolni játék közben. A *Resident Evil*-féle korongok az akkor-most-ijedj-meg módszerével dolgoznak, hogy lekössék a játékos figyelmét, a Konami legújabb eresztésének azonban sikerül tartóssá, majdhogynem folyamatosá tennie a rossz közérzetet. Természetesen ebben is vannak hátulról-rádugrik-▶



(1) Látogatás a Norman's Motelnél. Bates háza kívül van. (2) Aúúú! (3) Már nem fáj.





(1) Az ökörsütés nem jött össze. (2) Jó, egy másik ember! Legalábbis remélem. (3) *Silent Hill*-ben furcsamód elég nagy a zaj. (4) Vér? Már meglint?! Na de ennyi!?

► a-szörny típusú részek, de amit itt kapsz, nem is annyira a szívverésed gyorsítja, inkább a napi stressz mennyiségedet növeli.

Vegyük például a kameramozgatást. A megszállott és a kocajátékosok egyaránt panaszkodnak, hogy a 3D-s progikat elég idétlenül lehet irányítani. Még a legjobb játékokban is idegörlő feladat úgy állni, hogy mindig lássuk, mi történik egyrészt velünk, másrészt körülöttünk. A *Silent Hill* kameramozgása ellenben zseniális. Legtöbbször hagyományosan hátulról veszi az adást, néha viszont vált, s így mozszerű lesz a hatás.

Ha végigszaladsz a járdán, vagy üzletek, autók között sétálsz, oldalra „nyit” a kép, és rövid időre játékos helyett nézőként szemlélheted az eseményeket. Ahogy Harry kétségbeesetten rohan végig egy elhagyatott, ködös városban, az valami lebilincselő.

A *Silent Hill* tartogat még meglepetéseket. Néhány helyen a kamera oldalról követi, ahogy futsz – ilyenkor elfog a hányinger, nem tudod, hol vagy, és ha a helyzetet még akusztikailag is „élezzik”, egész egyszerűen kiver a hideg veríték.



Máskor viszont hirtelen egy helyben marad, hogy ne tudd, mi fog történni, vagy hogy hol a szörny. Más játékoknál az egész kinkeservesre sikerül, a *Silent Hill* azonban előremutató újításaival állva hagyja őket, és már-már mozi élményben részesít.

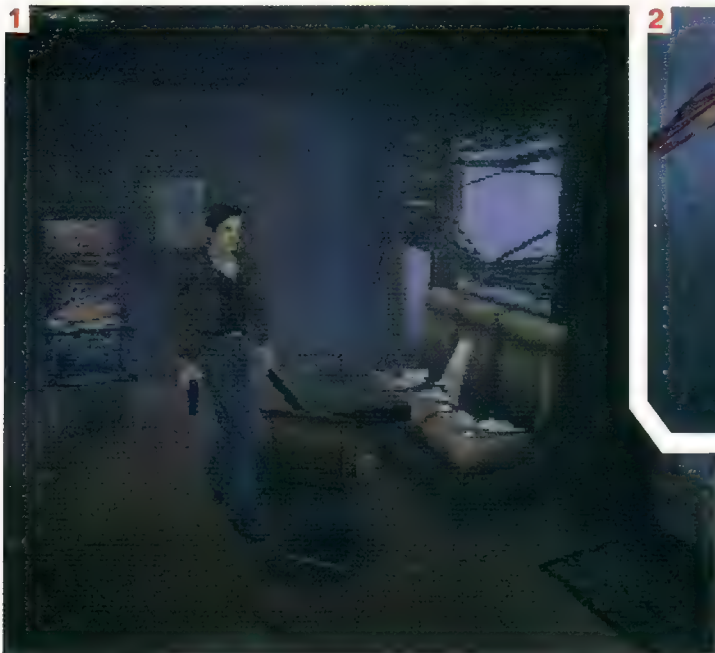
És ha a kameramozgás páratlan, akkor a hanghatásokra már nincs is jelző. Zene mint olyan, nincs benne, helyette különböző zajok, disszonáns hangok és tébolyítóan ismétlődő zörejek hallhatók, ami jól illeszkedik az egész játék noir jellegéhez. Legtöbbször nem is kell semmilyen fenevad a lelki nyomáshoz – a hangok is megteszik helyette. Ha valaki ismeri a *The Legend Of Hill House* című filmet, az valószínűleg tudja, mire gondolok.

Az effektek szintén elismerést érdemelnek. Átmész egy szobán, amikor bummm, valami nekiment a falnak. (Vagy inkább alulról jött? Jaj, most mi lesz?) A gyereksírásról a vészjósló morajlásig a *Silent Hill*

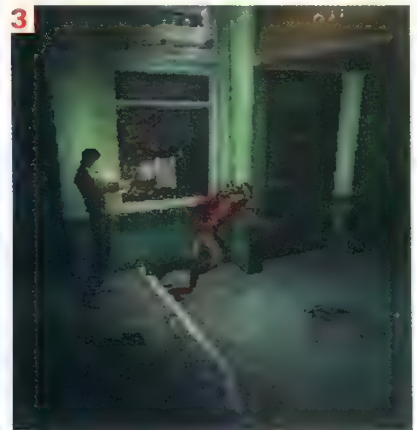
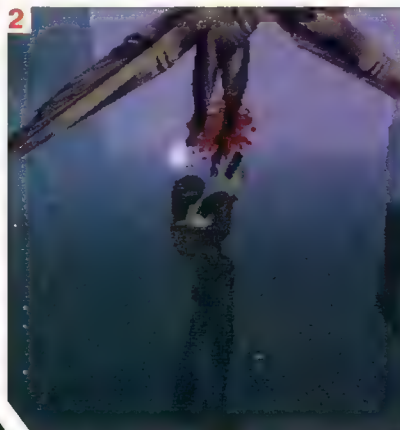


(1 - 5) Noha a *Silent Hill* nem akciójáték, vannak azért pörgősebb részek. Íme néhány.

Silent Hill



(1) A *Silent Hill* itt kezdődik. Jobban mondva öt perccel korábban, ugyanebben a szobában, de mindent azért nem mondhatok el. **(2)** A szárnyas „fejvadászok” elől jobb lesz elmenekülni. **(3)** A szabálykönyvben ez nincs benne. Piha!



AZ ÁRULKODÓ SZÍV

Az ötlet olyan egyszerű. Miért nem jutott eddig senkinek az eszébe? Amikor Harry megsérül, a Dual Shock pad – ami ugye már neked is van – imitálja hősünk szaporábbá vált szívverését.

Fogadjunk, hogy a Capcomnál már mindenki veri a fejét a falba...



LEGTÖBBSZÖR NEM IS KELL SEMMILYEN FENEVAD A LELKI NYOMÁSHOZ – A HANGOK IS MEGTESZIK HELYETTE.

A *Silent Hill* szörnyei egyébként első alkalommal csalódást keltettek. Az első város lakónegyedeit mutáns kutyák és hárpia-szerű repülő lények lakják.

A *Resident Evil 2* zombijaihoz képest ezek nem túl meggyőzőek, de csak, mert nem tudod, hová tedd őket. Ne felejtjük el, hogy akárhonnan nézzük is, ez nem egy 3D-s lövöldözős.

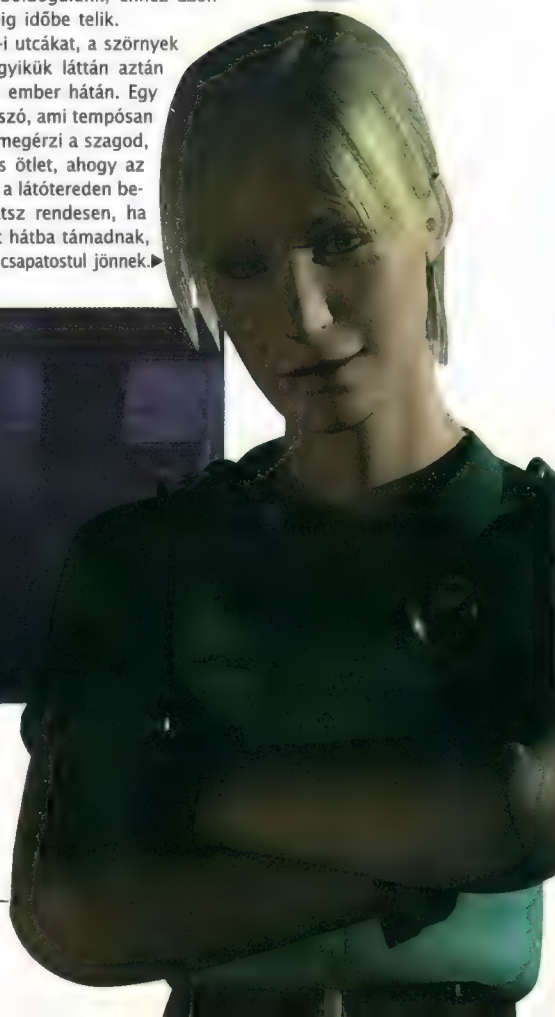
Ha Harry elvét egy lövést, csak azért van, mert ő realisztikus hős, aki tud hibázni. Ő nem Lara, vagy Gabe a *Syphon Filter*-ből, hanem egy sokkal problémásabb

fickó. Ha ellenséggel van dolgunk, általában egyszerűbb és biztonságosabb is felkötni a nyúlcsipőt. Fegyverekkel és husángokkal is elboldogulunk, ehhez azonban gyakorlás kell, ami pedig időbe telik.

Ahogy járod a *Silent Hill*-i utcákat, a szörnyek egyre fifikásabbá válnak. Egyikük láttán aztán tényleg végigfut a hideg az ember hátán. Egy furcsa, jetiszerű lényről van szó, ami tempósan ugrálva közelít. Ha egyszer megérzi a szagod, kitartóan követni fog. Úgyes ötlet, ahogy az ellenségek Harry mögött, de a látótereden belül tűnnek fel. Nyomogathatsz rendesen, ha le akarod rázni őket, mielőtt hátba támadnak, ráadásul a játék vége fel már csapatostul jönnek.



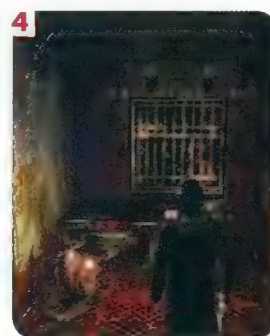
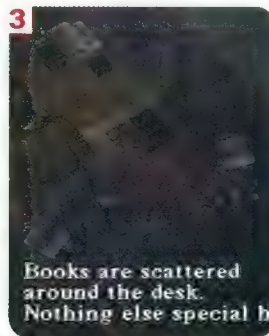
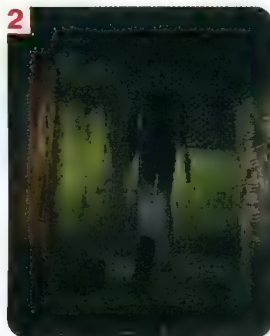
(1) *Silent Hill*ben mindig hull a hó... **(2)** Szemle egy elhagyott szobában. Van itt valami érdekes?



ISTEN HOZOTT A TÚLVILÁGON

A Silent Hill legfélelmetesebb része az Otherworld – a földi világ démoni megfelelője. Az [1] kép még „helyben” készült. [2] Ugyanez az épület odaát. [3] A földi... [4]... és a túlvilág. Érted?! [5] A leghátborzongatóbb

az, ha az Otherworldben jársz, de a falakon kívül. Az utakat és a gyalogösvényeket ilyenkor fémpallók helyettesítik. És mintha szörnyikéből is több lenne...



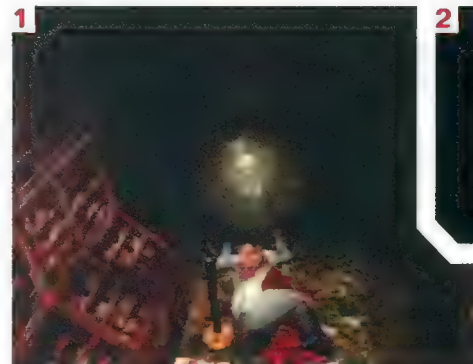
HA ÉJFÉL UTÁN FOGSZ HOZZÁ,
FELEJTSZ EL A NYUGODT ALVÁST.
EGYSZERŰEN ANNYIRA JÓ.



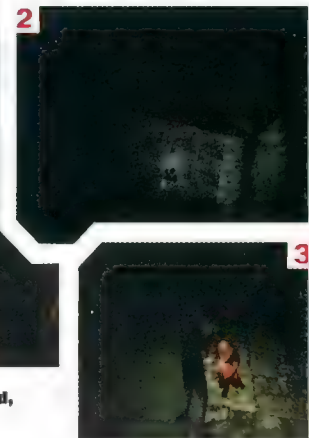
► A Silent Hill mindenekelőtt kalandjáték, azaz tele van fejtörőkkel. Legtöbbször csak meg kell keresni valamit, máskor viszont feladványokat kell megoldanod, vagy részinformációkat összeszeraknod. Szerencsére csak kevésszer történik meg, hogy a „kijáratot” keresve céltalanul lézengesz. A Konami jól eltalálta a nehézségi fokot. A következő helyszín többnyire pontosan rajta van a térképen. Ez csökkenti ugyan a játék élettartamát – nem kell sokat rohanguálni a következő nyitott ajtót keresve –, de sokkal élvezetesebb szórakozást jelent.

A különböző helyszínek nyújtotta látvány nagyon meggyőző. A városban a bevásárlóközponttól az iskoláig minden apró részlet a helyén van. A készítő az utalások szintjén még a humorról sem feledkeztek meg. Az egyik bolt redőnyén például a „redrum” (a „murder” visszafelé) szó olvasható – ez ugye Stephen Kinget és a Ragyogást idézi. Az utcák híres horrorszerezők nevét viselik, Bachmantól (King álneve) Blochig (a Psycho írója). A vége felé még egy Norman's Motel nevű helyet is meglátogathatsz – erről legutóbbunknak egy bizonyos Bates lakhelye jut eszébe. Ezek persze csak apró érdekességek, de nagyon szórakoztatóak tudnak lenni, miközben Silent Hillben kószál az ember.

Ezzel még koránt sincs vége az érdekességeknek. Nagyszerű fegyvereket szedhetsz össze a játék során, például láncfűrész és szamurájkardot. Végkifejletből is öt különbözővel szolgálunk: négyet a játékmennettől függően nézhetsz meg, az ötödiket viszont csak akkor, ha egyszer már végigmentél. Utóbbi láttán halálra fogod röhögni magad – igazán jólesik az ilyesmi ennyi horror után.



[1] Nővér! [2] Sötét egy játék. [3] Ha akarsz, kézfegyvereket is használhatsz.



A Silent Hill mérföldkő a videójátékok történetében. Ijesztőbb és hangulatosabb, mint bármi, ami előtte volt. Miközben játszol, eltárod a szád, és arra gondolsz: „Ez egyszerűen nem lehet igaz!” Ha napközben szakítasz rá időt, a nyüzsgés és a zaj miatt a Silent Hill hangulata sem jön annyira át. Ám ha éjfél után fogsz hozzá, felejtsd el a nyugodt alvást. Egyszerűen annyira jó. Kár, hogy a Konami nem fektetett nagyobb hangsúlyt a párbeszédre. A Silent Hill többi részéhez képest ugyanis a dialógusok amatőrré sikeredtek, és a hangulaton is nyomot hagynak. Az sem lenne baj, ha a játék valamivel hosszabb lenne – így körülbelül a Metal Gear Solid terjedelmére lehet számítani. Az előbbi klasszikushoz hasonlóan itt is a játék-élmény a lényeg. A mozifilmek és a játékok között az a különbség, hogy az utóbbiak kevésbé befolyásolják a lelkiállapotot és nem hatnak annyira az érzelmeinkre. A Silent Hill azonban mindkettőt oly mértékben uralma alá keríti, hogy a laikus azt hihetné, minden játék ilyen. Ez persze nem így van, és ebben rejlik a Silent Hill titka. Kötelező darab.

James Price



Még ilyen...

Metal Gear Solid	10/10
Tomb Raider 3	10/10
Silent Hill	10/10 PS2
Resident Evil	9/10
Resident Evil 2	9/10
Hard Edge	5/10

ÉRTÉKELÉS

- GRAFIKA: Káprázatos. Az apró részletek megunthatatlanok. 10
- JÁTSZATHATÓSÁG: Olyan, mint a szerelem. Nem ereszt... 10
- ÉLETTARTAM: Könnyű végigjátszani, de öt különböző befejezése van. 8

PlayStation
Magazin 02

Meghökkenően jó, a kalandjátékok alapműve. Ijesztőbb, mint a Resident Evil, és emlékezetesebb, mint a Tomb Raider 3. Korszakalkotó.

10
A TÍZBŐL



(1) Az alapnézet (2) Gyalog mögé hújva védheted a királyt. (3-4) Néhány alternatív sakk-készlet (5) Fogadok, hogy ő nem sakkozó...

Chessmaster 2

A Wu-Tang Klán nagy sakk-rajongó. Pedig ők aztán nem afféle nőgyűlölő szürke muksók.

Tehát a sakk - a legújabb divat...

Mint ahogy az elektromosságot még nem találták fel az ősidőkben, a sakk töltötte be azt a tiszteletre méltó szociológiai szerepet, amit ma a Tekken. Ugyanaz a jóka-rosszak-ellen séma. A játékosnak értenie kell a pszichológiához, mivel menet közben ki kell találnia az ellenfél szándékait. A sakkban speciális lépések is vannak - hogy is feledhetnénk a rosálást vagy a furmányos *En Passant* ütést, ugye? Úgyhogy már csak a történeti szempontok miatt is meg kellene vennie ezt a programot.

Nem győztünk meg? Érthető. Bármennyire próbálnánk is bizonygatni, hogy ez a masina piszkol megizaszt - nem hiszel nekünk, csak mert sakkról van szó? Ha sakkozni akarsz, az a fontos, vajon elég jól játszók-e? Ez utóbbi kérdésre határozott igen a válasz. Sőt, még jobban, piszkol jól játszik. **A játék erőssége, hogy miközben (remélhetőleg) olyanok is megvehetik, akik csak alkalmi játékpартnert keresnek, a kezdőknek is hasznos segítséget nyújt.** Egyszerűen elérhető formában sokféle opció segíti az első, remegő kezű taktikai lépéseket. A *Chessmaster* örömmel mutatja be az egyes figurák mozgását, nem marad kérdéses, például, hogy hová is léphet a ló...

A tanultabbak számára megmutatja, mely bábuk vannak fenyegetve vagy lefogva. Az asszisztens funkciók fűrgén dolgoznak, kaphatunk gyors tippet, vagy hosszabb magyarázatot arról, hogy esetleg a gyalog a



(1) A fantázia készlet, noha igen mutatós, nem túl praktikus. (2) Ez az egyáltalán nem szokványos taktika meghökkeníti az ellenfelet.

D4-re miért lenne okos gondolat.

A komputer ellenfelek szimulációi a történelmi nagymesterektől a kitalált karakterekig terjednek. Így lehetőség van rá, hogy a "Kampány Mód"-ban egyre erősebb tudású ellenfelekkel mérkőzve mászd meg a ranglétrát. A megjelenítés ésszerű, 3D-s forgatást tesz lehetővé vagy teljes BBC2-stílust az alaposabb elemzésekhez. Még mindig nem győztél meg? Akkor gondoldj arra, hogy ezer év múlva melyik lesz a menőbb, a *Tekken* vagy a sakk? Hát igen, talán a *Tekken*.

Kieron Gillen



Még illet...

Sakkmaster 3D 7/10

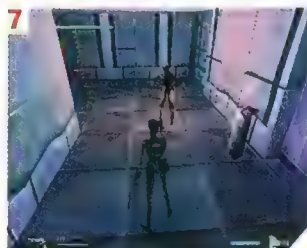
Sakkmaster 2 8/10 **PSA02**

ÉRTÉKELEÉS

- GRAFIKA: Patikatiszta, nehezen mondható vonzónak 4
- JÁTSZHATÓSÁG: Az egyik legrégebbi játék és még mindig nyerő 8
- ÉLETTARTAM: Míg el nem éred a nagymesteri címet... 8

Ez sakk. Ha játszani szeretnél vagy megtanulni a játékot, itt kezd. Ha nem érdekel a sakk, ez a játék sem fog meggyőzni. Ez sakk - és a sakk ilyen.

8
A TÍZBŐL



[1] Nem mindegyik zombi, az álarcos bűnözőket is le kell lőni! **[2]** Hatalmas teremtmények tűzelnek rád. **[3]** A kameraállás gyakran ellened van. **[4]** Joan: egy hölgy két fegyverrel **[5]** Ezek az ócska típusok gyűlékonyak. **[6]** Úgy érezzük, hogy egy nyamvadt jelenet közeledik. Borzongás. **[7]** Igen-igen, véreznék.

Virus

Nem gleccserből olvadt ki vagy a Mariana árokból tört fel, de biztosak vagyunk benne hogy még mindig az anyját okolja. Ismerd meg az idegen vírust, amelynek neve: Evil..

Ma már mindenki azt várja a játékoktól, hogy "szexisek" legyenek. Nem, nem Lara Croft visszatérő kis gömbpárosairól beszélünk, nem is a FIFA '99 Ruud Gullit által inspirált szárnypróbálgatásairól. Arra gondolunk, hogy ha egyszer megtapasztaltad a *Metal Gear* zökkenőmentességét vagy a *Ridge Racer Type 4* gyorsan mozgó háttereit, akkor többet már nem akarsz a tegnap nehézkes játékaival játszani. Legfeljebb a *Virus* tervezői szerint.

Ez a *Virus* Nem tévesztendő össze az azonos nevű régi játékkal - ennek a története a Dark Horse (Sötét Ló) című képregényen alapul. Az idegenek mikroszkopikus formában érkeznek és arra törekednek, hogy mindent megfertőzzenek mutáns DNS molekulájukkal. Csak egy rendőrnő, Joan és a partnere, Sutter tudja megmenteni az emberiséget a kipusztulástól, melyet a vírusos betolakodók

okozhatnak. Így alakul ki a 3D-s akciójáték, amelyben Joan állandóan lövöldözve fel-alá futkároz a folyosókon.

Vannak lenyomható kapcsolók, vannak ember formájú ellenségek és statikus védőpajzsok, amiket meg kell semmisíteni, és ott van a nehézkes irányítópult, amihez hozzá kell szokni. Ahelyett, hogy felsorolnám az adott lehetőségeket, egyszerűbb, ha elmondom, mi hiányzik a játékból. Nem lehet oldalra lépni vagy gurulni, nincs egyáltalán géppuska, nincs Orvlövész Mód, nem lehet fel-



[1] - [2] Ez ugyan egy nagyflú, de nagyjából az irányába célozva, folyamatosan nyomott tűzgomb mellett nem húzza sokáig. A küzdelem fájdalmasan egyszerű



KIADÓ:

Cryo Interactive

FEJLESZTŐ:

In-house

MEGJELENÉS:

Megjelent

KORHATÁR:

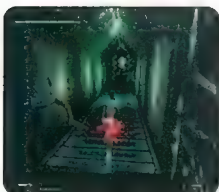
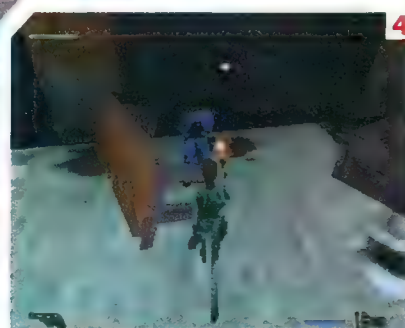
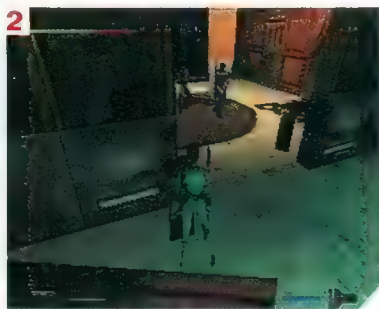
Nincs

ÁR:

14400

MŰFAJ:

3D akció/kaland



A JUTALMAD ISMÉT EGY HOSSZAS LÖVÖLDÖZÉS AZ ÖZÖNLŐ ELLENFELEKRE, BÁR EXTRA FEGYVEREKSEL, MINT PL. UZI ÉS BAZOOKA

és lecélozni, nincs igazi látványbeli különbség a közeli és a távoli robbantások között. Az ellenség nem hátrál meg, ha sortüzet nyitsz rájuk, és láthatóan nem képesek rendesen megkerülni a földön fekvő bajtársaikat. Még holtukban is akadályoznak, nem tudsz rajtuk keresztüljutni, míg csak szegényesen megtervezett testük el nem bomlik. Tulajdonképpen minden ütközet ugyanaz – kinyitod az ajtót, belépsz a szobába, felkapcsolod a villanyt, és egy csapat ellenség jelenik meg. Aztán sortüzet nyitva hátrálsz, közben ügyelve, nehogy nekimenj a falnak, vagy lefőjön az ellenség, aki természetesen mindig gyorsabb és ügyesebb, mint te.

A látvány elfogadható, de a kivitelezés nem. A játék szinte csak a folyosókra és szobákra korlátozódik, ezzel is csökkentve a kihívás mértékét.

Ha egyhelyben állva forgatod Joan-t, a környezet elég gyorsan mozog, azonban ha megpróbálsz körbe futtatni, a gyengeségek azonnal szembe tűnnek. A lassúság miatt a lövések elől sem tudsz elmenekülni. Talán hajlandó lennék megbocsátani ezt a brutális egyszerűséget, ha ügyesebben építették volna fel a játékot. Ehelyett nincs restart (újrakezdési) pont, és nincs lehetőség arra, hogy a lőszer és az egészség-szint egy részét megtartsd, mindig újra kell kezdened az elejétől a pályát, míg meg nem öled a megfelelő főnököt vagy meg nem találod a jó kapcsolót. Ha mégis rendületlenül kitartasz, a jutalmad ismét egy hosszas lövöldözés az özönlő ellen-

felekre, bár extra fegyverekkel, mint pl. Uzi és bazooka, de hiába lesz nagyobb a tüzerő, nem ejt rabul a játék.

Hogy a *Metal Gear* és a *Tomb Raider 3* világában mi szükség van az ilyen selejtes 3D szörnyszülőltre, mint a *Virus*, azt nem lehet tudni. Csak a rakás aljára kerülhet. Hiszen ugyanennyiért már megkaphatod a *Resident Evil*-t és a *Fade To Black*-et vagy a teljes *Metal Gear Solid*-ot vagy a *Tomb Raider*-t és a *Tomb Raider 2*-t vagy a *Die Hard* Triológiát és a *Doom*-ot vagy... Akár azt is...

Pete Wilton

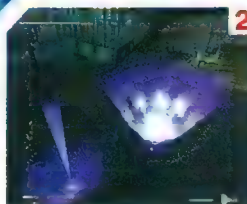


EGY KICSIT A MOZIRÓL

A *Virus* a Jamie Lee Curtis és Billy Baldwin filmbeli alakításán és a *Dark Horse* című képregény történeten alapszik. Joan ugyanaz a figura, mint a filmbeli Kit (Curtis), Sutter pedig Steve-et (Baldwin) testesíti meg. A forgatókönyv megegyezik, a játék helyszíne eltér a filmétől, mert a Cryo úgy érezte, hogy a játék számára túl korlátozott lenne...



A *Virus*-t a mozikban "Aliens on a boat" ("Idegenek a hajón") címmel játszották. Nem rossz, mi?



(1-2) Nem csoda, hogy Joan sápadtnak és soványnak tűnik, hiszen mindig a szennyvízsatornáknak és a koszos folyosóknak máskül.

Még ilyen...

Símlist 180	10/10	PSX02
<i>Metal Gear Solid</i>	10/10	
<i>Tomb Raider 3</i>	10/10	
<i>Resident Evil 2</i>	9/10	
<i>Resident Evil</i>	9/10	

ÉRTÉKELÉS

GRAFIKA:

Működőképes, de nem szép 5

JÁTSZHATÓSÁG:

Ostoba, ügyetlen, kiszámítható 4

ÉLETTARTAM:

Frusztráló és ismétlődő 3

Fegyverek, szörnyek, feladatok... Miért ilyen sikertelen mégis? Azért mert rosszul és hanyagul kivitelezett. Még a *Resi Evil* gyenge utánzatának sem lehet titulálni, egyszerűen szegényes.

4

A TIZÉD

PlayStation
Magazin 02



(1) Fordulj rá, és repülj át a karikán, hogy elérd a pálya végét.
(2 - 3) A nap végén már csak arról van szó, hogy hogyan győzzük le a börtön játszótérnek Daddy-jét. Ami egyetlenül nehéz...

Aironauts

„Állítsd meg a galambot!...” – a rajzfilmbűnözők, Dastardly és Mutley, A Villámkupolába készülnek belépni. Vagy valami hasonló kalamajkába...



Na jó, elárulom mi történt. A fejlesztők közül gyermekkorukban sokan megszállottan nézték a Wacky Racers-t, az Arnie in Running Man-t, és a Gladiátorokat a Tv-ben, és most rájöttek: „Óhó! Ebben egy videojáték lehetősége rejlik!” – És teljesen igazuk volt.

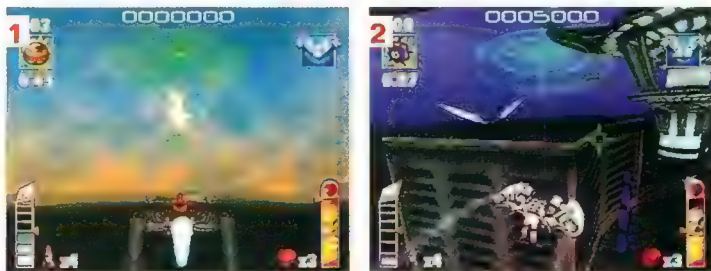
Megalkotni a média legfőbb urát Bob McGuffin néven, bűnözőket kihozni egy futurisztikus börtönből, és ezért cserébe kirobbantani velük egy légi háborút – ez remek alapötlet egy videojátékhoz. Mi több, jól is hangzik.

Pörgő, ügyesen manőverező mechanikus szörnyek repkednek a bonyolult elrendezésű szintek között, megszórvá az ellenséget súlyos károkat okozó, nagy lőtávolságú lövedékekkel – így szórakoztatták a TV-ben a két és fél milliárdos nézőközönséget. A nyertes díja? Szabadság.

Ezek után számos ok miatt sajnálatos, hogy az Aironauts rosszul sült el. A gépek, – melyekkel a szintek között lehet száguldozni – állítólag színvonalas, futurisztikus repülő masinák. Úgy kellene fordulniuk, mint Douglas Badernek a Spitfire-rel, de a valóságban egy emeletes busz is jóval mozgékonyabb. Még a különleges, 180°-os pördülés is csalódást keltően hosszú ideig tart. Nézzünk egy példát, hogy mikor okoz ez valóban kellemetlenséget: próbálj csak harcra szállni az örökre! Egyszer eltáloz az ellenfelet, erre az szorosan mögéd kerül, majd követi minden mozdulatodat, egyszerűen lehetetlenné teszi, hogy

a célkeresztbe kerüljön. A negyedik szint után ez már egyszerűen bosszantóvá válik.

Az egész játék 11 szintből és egy gyakorló arénából áll. Sajnos nincsenek rejtett pályák vagy karakterek, és bár a játék hirtelen sokkal nehezebbé válik a negyedik szint körül, ez még mindig nem elég kihívás, hogy sokáig szórakoztató maradjon. Mindezt fokozandó csak egyedül lehet vele játszani. Néhányan valószínűleg látának fantáziát a kétszereplős, osztott képernyős légi csatákban, amivel egyben a játék élettartama is megnőne. Manapság azonban, a 40 órás játékidők korában még az se lenne elég.



(1 - 2) Méltóságteljes lomhasággal repülnek keresztül az égen. Az ellenkezőjét várná az ember.



■ KIADÓ:

Red Storm

■ FEJLESZTŐ:

Red Lemon

■ MEGJELENÉS:

Július

■ KORHATÁR:

Három év fölött

■ ÁR:

14900

■ MŰFAJ:

Repülés lövöldözős



[1 - 3] Szuper gyorsnak és manőverezhetőnek tűnik, de nem az. Esküszöm. Tartsd oda a gyenge oldaladat valamelyik főnöknek, és nagy bajban leszel.

Grafikailag is elavult egy kissé. Biztos, hogy egy évvel ezelőtt még eladható lett volna, de mivel azóta más fejlesztők folyamatosan tágitották a PlayStation technikai határait, így ma már nem veszi fel a versenyt az újabb játékok színvonalával.

Ahhoz, hogy a kietlen futurisztikus környezeti hatást megteremtsék, letompították a fényeket, hogy csak alig láthasd a kiszemelt célpontot, amint az végigszágul az arénában.

A felépítés gyenge, a távolságmérő hihetetlenül nehézkes és a színek árnyalatában versenyezhet a Wipeout 2097-vel, hogy melyik a rikítóbb. Milyen kár, mivel egy kicsit tisztább/érthetőbb szerkesztéssel kifejezettebben könnyebbé tudták volna tenni a játszhatóságot.

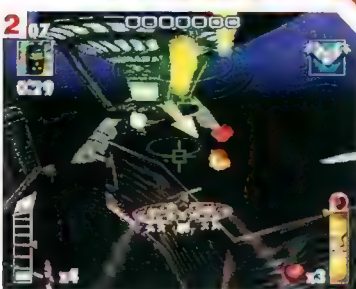
A zenei háttérnek is csalódást okoznak. A csörgő-zörgő technot is beleértve, elég gyenge a stereo hatás

EGY EMELETES BUSZ IS KISSEBB ÍVBEN FORDUL, MINT EZEK A GÉPEK. MÉG A 180°-OS FORDULÁS IS TÚL SOK IDŐT VESZ IGÉNYBE.

és habár a hangzáson érződik, hogy zene, távol áll a dance és indie lüktető ritmusától, mely más játékoknak nagyobb élvezhetőséget kölcsönöz.

Az Aironauts ötletnek jó és eredeti ötlet, de megfelelő színvonalon kellett volna kivitelezni ahhoz, hogy vonzó játék válhasson belőle. Sajnos, ez a változat igen szegényesre sikeredett. Ha egy kicsivel több figyelmet fordítanak a részletekre, emlékeztető darab lehetett volna. Hát ezért érezzük úgy, hogy ez a játék egy kihagyott lehetőség.

Dan Meyers



[1] Sajnos, a célzás nem erőssége játéknak **[2 - 3]** „Szállj, csak szállj tovább...” Egy szárnyas emeletes busszal nem is olyan egyszerű. **[4]** Válassz magadnak egy foglyot, bármilyen foglyot...

Még ilyen...

Thunderhawk 2	8/10
Air Race	7/10
Aironauts	4/10 PSN02
Wing Over 2	4/10 PSN01

ÉRTÉKELÉS

■ GRAFIKA:

Nehézkes, homályos és a szintek túl kicsik 4

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Nem elég gyors 5

■ ÉLETTARTAM:

A csalódás miatt gyorsan sülyesztőbe kerül 4

Egy nagyszerű játék rejlik benne... valahol. Kicsit több gondossággal és jobb kivitelezéssel élményt nyújthatott volna.

4
A TIZBŐL

PlayStation
Magazin 02

Bugs Bunny: Lost In Time

Most először valóban vártunk egy játékot, méghozzá Tapsi főszereplésével - azonban az Infogrames egy százalmas produkcióval csapta agyon a szórakozásunkat

Bár az olyan játékokat, melyek nem törek-
senek a realisztikus külsőre, már eddig is
rajzfilmszerűnek kellett titulálni, sok időbe
telt, míg a világ leghíresebb, valódi rajzfilm
figurája megérkezett a PlayStation-re. Bart
Simpson-on és a South Park szereplőin kívül Tapsi Hapsi
az eredeti, életre keltett népszerű sztár, aki mindig kész
arra, hogy csípős megjegyzésekkel (vagy egy rúd TNT-
vel) visszavágjon a nehézkes járású ellenségnek. Bár
Tapsi ideális sztár a PlayStation kalandjaihoz, mégis sok
munkát kíván, hogy a videojáték hőse hű mása legyen

az eredeti rajzfilm szereplőjének. **Tapsi répát
eszik, hogy újra feltöltődjön energiával, nagy
füléi segítségével puhán landol akárhol, és
fenéken billenti ellenfeleit.** Félretéve a tény-
t, hogy a hangját egy szegény kocsmal impresszionista
kölcsonzi, egészen hihető, hogy ő valóban Tapsi Hapsi,
ahogyan azt Chuck Jones elképzelte. Tapsi összes
megszokott ösellenége azon van, hogy megghiúsítsa a
küldetéseket, sőt még a Warner Bros legújabb kataló-
gusának szereplői is feltűnnek, mint pl. Rocky és
Mugsy, akik ismert '30-as évekbeli gengszterek. Ahogy
a 3D-s játék feldolgozza a 2D-s rajzfilm-világot, annak
alapján a Bugs Bunny: Lost In Time egészen tetszetős.
Akkor mégis hol rontották el? A játék helyszínét nem
okolhatjuk. Tapsi Hapsi egy varázs-kanálisban ragadt,

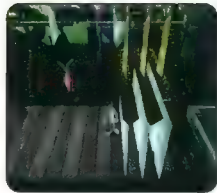
és a csatorna kijáratán keresztül próbál megmenekülni,
amin senki sem elégedetlenkedhetne, ha a játék tele
volna eredeti és lebilincselő platform-cselekményekkel.

A Bugs Bunny: Lost In Time-ban hőszünk megreked a
végtelen tér-időben. A kőkorszaktól a középkoron át, a
futurisztikus X Dimenzióig minden helyszínen az a cél,
hogy elegendő órát gyűjtsünk össze ahhoz, hogy Tapsi
visszatérhessen a jelenkorba. Az előrejutás nem

**HŐSÜNK MEGRAGAD A VÉGTELEN
TÉR-IDŐ KONTINUUMBAN.
VALAHOL A KŐKORSZAK ÉS A KÖZÉPKOR
KÖZÖTT.**

lineáris, és mindig meghatározott számú óra szükséges
ahhoz, hogy az egyes korszakokba átgorhassunk.
A korszakokon belül számos szint és bonusz szint van,
ami félelmetes mélységet kölcsönöz a játéknak.

A probléma akkor kezdődik, amikor kiszállsz az
időgépből és átsétálsz egy szilárd kősziklán. Ez nem
történhet meg, ugye? Aztán megkísérelod, hogy ráugorj
egy rúdra, és rádöbben, hogy teljesen véletlenszerűen
működik, hogy Tapsi megkapaszkodik-e vagy sem. Az
érzéketlen irányításnak, a zavaros színhelyeknek és a



[1] A régi hozd-a-fáldyát-gyűjtsd-meg-a-dinamitot-fejtörő, habár a tárgyak használatának időbeli korlátozása miatt az ügyesség élvezetétől. **[2-4]** Maga Tapsi Hapsi élthűen jelenik meg a játékban.



KIADÓ:

Infogrames

FEJLESZTŐ:

Behaviour

MEGJELENÉS:

Már megjelent

KORHATÁR:

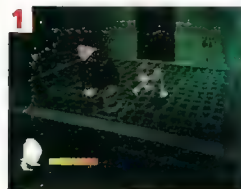
Nincs

ÁR:

14900

MŰFAJ:

3D platformer színjáték



(1-4) Még a gengszterek fenéken billentése, a TNT felrobbantása és az egykereken való biciklizés sem tudja palástolni a játék ismétlődő és frusztráló természetét.

bizarr kameraállásnak köszönhetően - a fontos pillanatokban Tapsi gyakran a tárgyak mögött helyezkedik el, vagy - miután nem láthatod a megfelelő szögből - többször is a tengerbe pottyansz vagy lezuhansz a sziklák pereméről. Még repülő szönyegek vagy trambulinok sincsenek, melyek feltartóztatnák Tapsit a zuhanás közben - ehelyett gyalázatos módon visszakerülsz a szint elejére.

Úgy tűnik, hogy a véletlenszerű tényezők frusztráló jelenléte az egyetlen igazi akadálya annak, hogy gyorsan végig lehessen jutni a pályákon. A játék tartalmazza a platformokban megszokott elemeket, mint pl. a "verem nyílásokat", amin keresztül át feljuthatsz a magasabb szintekre, vagy fákyákat kell gyűjteni, amikkel később meggyújthatod a dinamitot. Ha ezek az egyszerű feladatok is a zavarba ejtenének... nos, Tapsi idegesítő tanácsadója úgyis minduntalan megjelenik, és kiemeli a helyzetet, elárulva, hogy mit tegyél. A későbbi korokban van ugyan egy pár eredeti fejtörő, főleg azok, amelyekben Tapsi mágikus varázslatait kell használni, de mire ideig eljutnál, már valószínűleg elfogy a türelmed. Még a számos kiegészítő játék és bonusz szintek sem érnek annyit, hogy tönkre tedd az idegeidet a továbbjutás kedvéért. Ezekben általában Yosemite Sam (Rissz-Rossz Sam) vadászkeszéllel támad

A JÁTÉK TARTALMAZZA A PLATFORMOKBAN MEGSZOKOTT ELEMEEKET, MINT PL. A VEREM NYÍLÁSOKAT, AMIKEN ÁT FELJUTHATSZ A MAGASABB SZINTEKRE, ÉS GYŰJHETSZ FÁKLYÁKAT IS.

rád, míg te megpróbálsz a fejére ugrani, ezzel védve magad. Szemét.

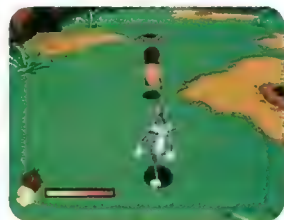
Túl egyszerű lenne megbocsátani a játék nyilvánvaló hibáit azzal, hogy egyszerűen a fiatalabb játékosoknak címezzük. Hiszen minden 6 éves kis játékos is felismeri, ha minőségi platformer-rel játszik. Az idősebbek pedig szeretnék viszontlátni a Looney Tunes színparkait, ahogy Elmer Fudd kergeti a "nyulat" és ahogy a furcsa üllő lepottyan az égből. Ehelyett a játék maga egy nagy zűrzavar. És sajnos, "ennyi volt, srácok!" - ahogyan azt Tapsi mondaná.

Sam Richards



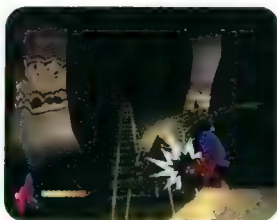
A BOLONDOS BANDA

A Warner Brothers kedvence szereplői mind feltűnnek a *Bugs Bunny: Lost in Time* során, és az a feladatuk, hogy hősünket eltérítsék időutazásos küldetésétől.



ELMER FUDD

Olykor vadászöltözetben jelenik meg, aki megkísérli Tapsi fenékét egy mordállyal idlyuggatni, máskor barlanglakóként tűnik fel, aki nyúlra vágyik.



RISSZ-ROSSZ SAM

A bajszos törpe először kalózként bukkon fel, papagájjal és néhány nyolcevezős hajóval. Az egyik szintet mókásan "What's Up Dock"-nak (mi a helyzet, hapsikám) nevezték el.



DODÓ KACSA

Az egyik bizarr jelenetben idegen külsőt kölcsönöz - saját képét Tapsiéra változtatja, ezzel is meggyőzve Elmer Fudd-ot, hogy ez most a nyulak szezonja.



MARSLAKÓ MARVIN

A kis fickó a világűrben egy űrállomást birtokol, amely különböző csodálatos varázslatokra képes. Bébi Marvino-kat hoz létre, s ezek kellemtelenségeket okozhatnak.

Még ilyen...

Crash Bandicoot 3 9/10

Pandemonium 9/10

Croc 2 8/10

Crash Bandicoot 2 8/10

Bugs Bunny: Lost in Time 5/10 PSMB2

ÉRTÉKELES

■ GRAFIKA:

Hű a rajzfilmhez, de elég kezdetleges 6

■ JÁTSZHATÓSÁG:

Frusztráló és képzeletszegény 4

■ ÉLETTARTAM:

Sok minden van benne, de eléggé egyhangú 5

A legnagyobb rajzfilm figura, a répat rágcsláló nyuszi, rosszul van megformálva ebben a csalódást keltő platformerben. Hiányzik belőle a változatosság és az egész túlzottan véletlenszerű.

5
A TÍZBŐL

PlayStation
Magazin 02

Capcom Generations

A Capcom egy letűnt korba kalauzol, amelyben a játszhatóság csupán a fel-le, és a jobbra-balra mozgásokból, na meg a lövöldözésből állt. Kifulladásig ismételve.

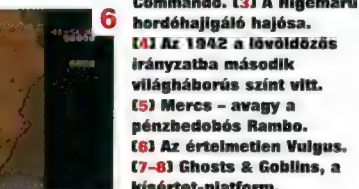
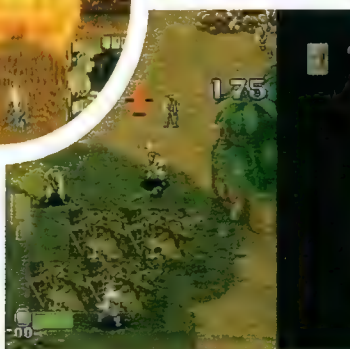
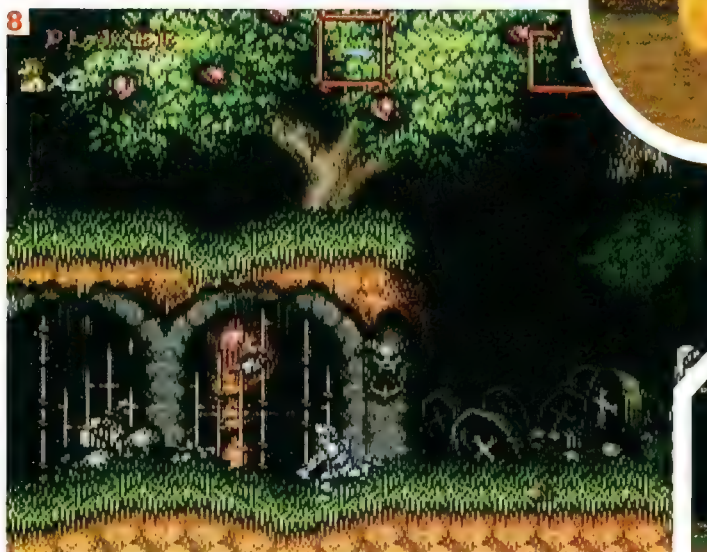
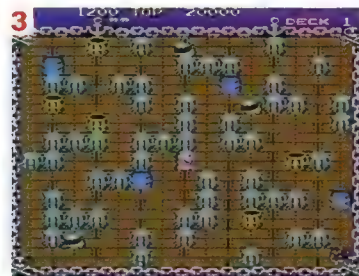
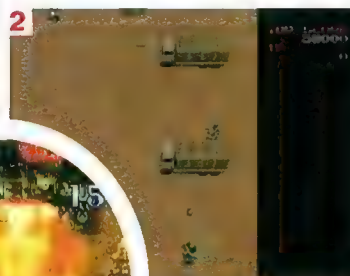
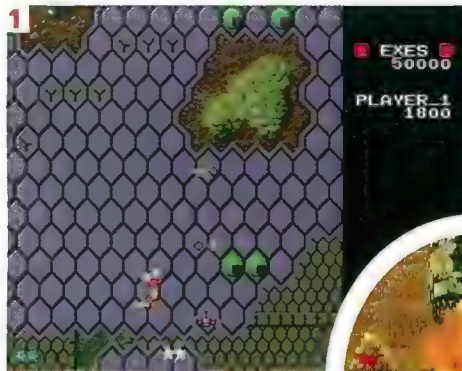
Ma már nem készítenek olyan játékokat, mint régen. Ennek meg is van az oka. A mai poligon-dús versenyekhez, platformokhoz és lövöldözős játékokhoz képest a klasszikus 'oldie'-k játszhatóságát leginkább egy faramagatlan fadarabhoz hasonlíthatnánk. A *Space Invaders* azért volt nagy szám a 80-as években, mert senki nem tudott nála jobbat. Ezzel együtt is sokaknak jelent szép emléket egyszerű, jobbra-balra mozgó, lövöldöző mechanikája. A nosztalgia elhalványítja azt a tényt, hogy miután elveszett városokon szökdeltél végig Lara Croft-tal, öröket fojtottál meg a *Metal Gear Solid*-ban, vagy Dodge Viper-eket vezettél vakmerően a *Gran Turismo*-ban, az egysíkú, retro-érzetű lövöldözősök hihetetlenül lehangolóak tudnak lenni.

A Capcom elszántan és diadalittasan 13 ódon "pénzbedobós" klasszikusát préselte össze négy PlayStation lemezre. Egyik program sem használja ki a konzolban rejlő őserőt. Ez a csillogó, kompakt négyesfogat alkotja a *Generations* kollekciót, ezt az

emlékeket ébresztő mini antológiát, amely a tegnap játék-kihívásait kelti életre. A lövöldöző kis repülőktől a lövöldöző kis fickóig a *Generations* azt bizonyítja, hogy bármilyen rózsaszín emlékeink is vannak az 1942, a *Ghost 'N' Goblins*, a *Commando* vagy hasonló kaliberű játékokról, az emlékek több örömet adnak, mint az újrajátszásuk. A játékok hiányosságait az azóta eltelt tíz év fejlesztései még inkább kiemelik. Emlékezzünk arra, hogy a lemezeken található játékok abból a korszakból valók, amikor a szintek nehezebbé válása csak a játéksebesség növekedéséből állt.

A három második világháborús játékot tartalmazó első lemez (Disc One) is példa erre, melyen a szépmielkű 1942, a meglehetősen hasonzorú 1943 és a szinte teljesen azonos 1943 *Enhanced* található. Mindhárom a 80-as évek lövöldözős vonulatát követi, egy kis második világháborús körítéssel megspékelve. A játékos egy szegényesen felszerelt vadászgéppel repül a lövegállásokkal tarkított, függőlegesen gördülő táj felett, amelyet

A LEMEZEKEN TALÁLHATÓ JÁTÉKOK ABBÓL A KORSZAKBÓL VALÓK, AMIKOR A SZINTEK NEHEZEBBÉ VÁLÁSA CSAK A JÁTÉKSEBESSÉG NÖVEKEDÉSÉBŐL ÁLLT.



[1] A futurisztikus Exed Exes. [2] A legendás Commando. [3] A Nigemaru hordóhajigáló hajója. [4] Az 1942 a lövöldözős irányzatba második világháborús szint vitt. [5] Mercs - avagy a pénzbedobós Rambo. [6] Az értelmetlen Vulgus. [7-8] Ghosts & Goblins, a kísértet-platform.



KIADÓ:

Virgin Interactive

FEJLESZTŐ:

Capcom

MEGJELENÉS:

Július/Augusztus

KORHATÁR:

Nincs

ÁR:

14900

MŰFAJ:

Retro arcade válogatás



ellenséges repülőgépek védenek. Űrbeli rokonaihoz (*Galaxian*, *Phoenix*, stb.) hasonlóan itt is egyszerű a feladat: el kell pusztítani minden kavargó, tűzokádó grafikát, amelyre rátalálunk, a váratlanul megjelenő főnökök levadászásával pedig rekord pontszámot érhetünk el. Minél több pontot halmozunk fel, annál jobban feszítünk barátaink előtt.

A második lemez a *Ghosts 'N'* trilógiának ad helyet, és az eredeti *Ghosts 'N' Goblins*-t, a grafikai szempontból feljavított folytatást, a *Ghouls 'N' Ghosts*-ot, valamint az extra szintek gyűjteményét, a *Super Ghosts 'N' Goblins*-t tartalmazza. Ha nem emlékeznél a *Ghosts 'N' Goblins* pénzbedobós, vagy Commodore 64-es változatára: egy lovagot irányítasz, aki oldalirányban gördülő, démonoktól hemzsegő platform-szinteken halad át, hogy megmentsen egy elrabolt hercegnőt – gyakran egy szál gatyában.

A harmadik lemez japán furcsaságokat rejt; a *Vulgus*-t (futurisztikus 1942 klón), a *Son Son*-t (oldalirányba gördülő platform), az *Exed Exes*-t (még egy 1942-stílusú gombnyomkodós mű) és a *Higemaru*-t (te vagy a kis tengerész, és egy hajó fedélzetén rohagálva hordókat kell dobálnod a csúnya rossz kalózokra...). A gyűjtemény utolsó három játéka megmutatja, hogy jó ötletek bármilyen formában megjelenhetnek. Az 1942 függőlegesen gördülő robbantgatós alapjaira épül a *Commando*, amelyben a repülőgépet egy katonára

[1] Gun Smoke – képzeld el a *Commando*-t a Vadnyugaton. [2] 1943. [3] Az Exed Exes cikázó, rovarszerű idegenjel. [4] Ghouls & Ghosts – nagyobb és jobb, mint klasszikus elődje. [5] A Vulgus elég jellegtelen, 1942-az-űrben klón. Nagyon egyszerű. [6] Nagy rakás egyszemélyes-hadsereg marhaság a Mercs-ben.

KÉTSÉGTELENÜL MINDENKI TALÁLHAT ITT MAGÁNAK VALAMIT – AZ EKLEKTIKUS JAPÁN JÁTÉKOKTÓL A *COMMANDO*-IG ÉS AZ 1942-IG.

cserélték, így gyors és meglepően eszeveszett gránát-dobáló és gyalogos-lepuffantó játék kerekedett belőle. A *Mercs* még tovább ment, a *Commando* vívmányait jobb grafikával és még örültebb fegyverekkel fejlesztette tovább, a *Gun Smoke* pedig valójában a *Commando* vadnyugati testvére. Lassúbb iramú változat, amelyben jobbra és balra lőhetsz, sőt akár egyszerre mindkét irányba is, miközben cowboyok lassan sétálgat a hollywoodi környezetben.

Kétségtelenül mindenki találhat itt magának valamit – az eklektikus japán játékoktól, amelyekről bizonyára még sosem hallottál, a *Commando* és az 1942 keményvonalas, nosztalgia ébresztő örömeig. Valóban van ezeknek a játékoknak egy sajátos vonzerejük, de még a háttér-információk hozzáadásával (minden játékhoz saját képgyűjtemény, ellenség-adatbázis, játéktaktikák és titkok) is csak rövidtávú érdeklődésre tarthatnak számot. A játékok arcade szempontból tökéletesek, de végtelen ismétlésre lehet szükség a legtöbb játék befejezéséhez – s ez értelmetlenné teszi, hogy újrajátsszuk őket. Bármibe is kerül ez a boltokban, biztos, hogy nem éri meg.

Dean Evans



Még ilyen...

Bubble Bobble 2	8/10
Namco Museum Vol.1	7/10
The Atari Collection 2	7/10
Namco Museum Vol.2	6/10
Namco Museum Vol.3	8/10
Namco Museum Vol.4	4/10
Namco Museum Vol.5	4/10
Capcom Generations	3/10 PSN02



[1] Ha a lovagod a *Ghost 'N' Goblins*-ban elveszti a páncélzatát, gatyában kell teljesítenie a pályát. [2] 1943 – új bevezetés, új tájakon, új csapatokkal.

ÉRTÉKELES

PlayStation
Magazin02

GRAFIKA:

A felülről lefelé haladó sprite-alapú zűrzavar csodái

JÁTSZHATÓSÁG:

Fuvallat a múltból, amely még mindig szórakoztat

ÉLETTARTAM:

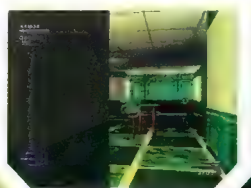
A mélység nem a retro erőssége

Ha csak nem kapott el lázas vágy a sekélyes régiségek újraélesztésére, ne engedd, hogy a szép emlékeid és a nosztalgiaérzet megcsapolják a pénztárcádat.

3
A TIZBOL

AZT GONDOLTÁTK, HOGY EBBEN A HÓNAPBAN MEGKAPJÁTK A *LEGACY OF KAIN* KALAUZT? SAJNOS NEM, BARÁTAIM. AZ EIDOS VÁMPÍRJAI AUGUSZTUSRA HALASZTOTTÁK A JÁTÉK MEGJELENÉSÉT, EZÉRT HELYETTE EGY ORVLÖVÉSZETI SEGÉDLETET, MÁSNÉVEN *SYPHON FILTER* LEÍRÁST OSZTUNK MEG VELETEK. KELLEMES VADÁSZATOT...

SYPHON FILTER 1. RÉSZ



kodj fel a fekete doboz tetejére, ahonnan eléred a vaspóznét. Csússz le rajta és menj balra a gránátvetőhöz, aztán vissza a kapuhoz. Robbantsd le a zárat az ajtó-ról és nyomd meg a kapcsolót. Ez lehívja a liftet, amellyel lemehetsz a mélybe megkeresni azt a kapcsolót, amely megszünteti az áramellátást. Következő célpontod Kravitch (Lenny?)

Menj vissza a szétlőtt ablakhoz és várd meg Xing jelzését. Kravitch a bár mögött fog várni rád az embereivel. Nyírd ki ezeket is és vedd magadhoz a puskát.

Eressz meg egy lövést a szoba sarkában található kommunikációs áramkörre, és az utadba kerülő katonákat kinyírva menj végig az alagúton. Van egy bomba a végén, melyre oda kell figyelned, ezért menj a bal oldali sínen addig, amíg a robbanószerkezet nem jelenik meg a radarodon – de vigyázz a metrószervevényekkel is! Van egy alagút a térkép bal szélén, ezen keresztül menj le az alagsorba és kapd fel a golyóálló mellényt. Surranj oda a bombához és nézd meg, hogy robban fel Gabe orra előtt.

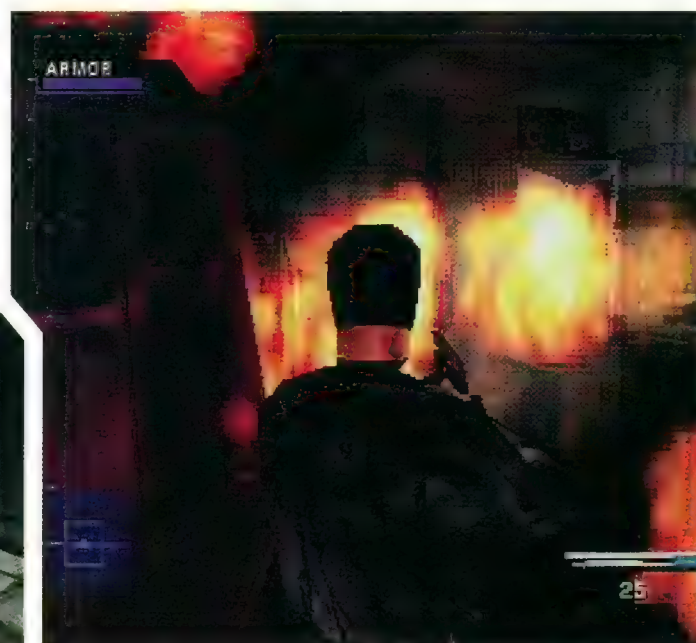
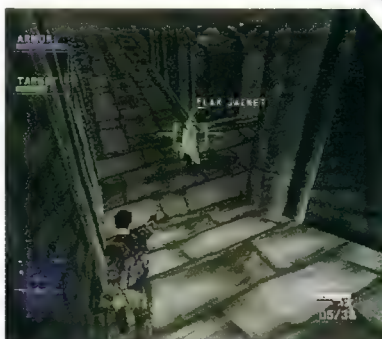
ELSŐ SZINT: GEORGIA STREET

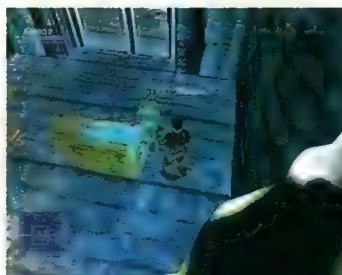
Kerüld ki a rendőrkocsit és a CBDC emberét, majd indulj el a jobb oldali utcácskán! Menj a metróvonal felé és vadászd le a tetőn sunyító néhány terroristát! Kapd fel az M16-osait, és indulj el a térképed jobb alsó sarkán lévő bank felé! Itt újabb rosszfiúkat kell hazavágnod; de ne felejtssd el magaddal vinni ezúttal a muníciójukat is. Vedd fel a dobozból a golyóálló mellényt és menj be a bankba, ahol Lian Xingtől érkezik a hívás: egy tűzharcba keveredtet CBDC tisztnek kell segítségére sietned.

Ahogy átmész a bankon, egy terroristákkal teli szobán vezet az utad. Bújócskázz velük egy kicsit és nyírd ki mindet! Xing átirányít a következő helyszínre, ahol a zseblámpát kell használnod, hogy felvehesd a gránátokat. Van egy doboz M16 gránát is a bal oldali szobában. Ha mindent felszedtél, menj ki az épületből, pufantsd le a szemközti tetőn rejtőzködő fickót és menj vissza a kiindulópontre!

Többen is szerencsét próbálnak egy kis lövöldözéssel, úgyhogy intézd el őket, és fuss az aluljáróba, ahol golyóálló mellényt találsz. Az aluljáró végén lévő kapu zárva van, hívd fel Xinget, és ő elmondja, hogy hogyan juthatsz át.

Szaladj a bárba, vegyülj el bent és indulj el balra! A szobában, ahová elérsz, a feladatod egy pasi másvilágra segítése és az ablek kilövése. Mássz ki, majd kapasz-





MÁSODIK SZINT: A LEROMBOLT METRÓ

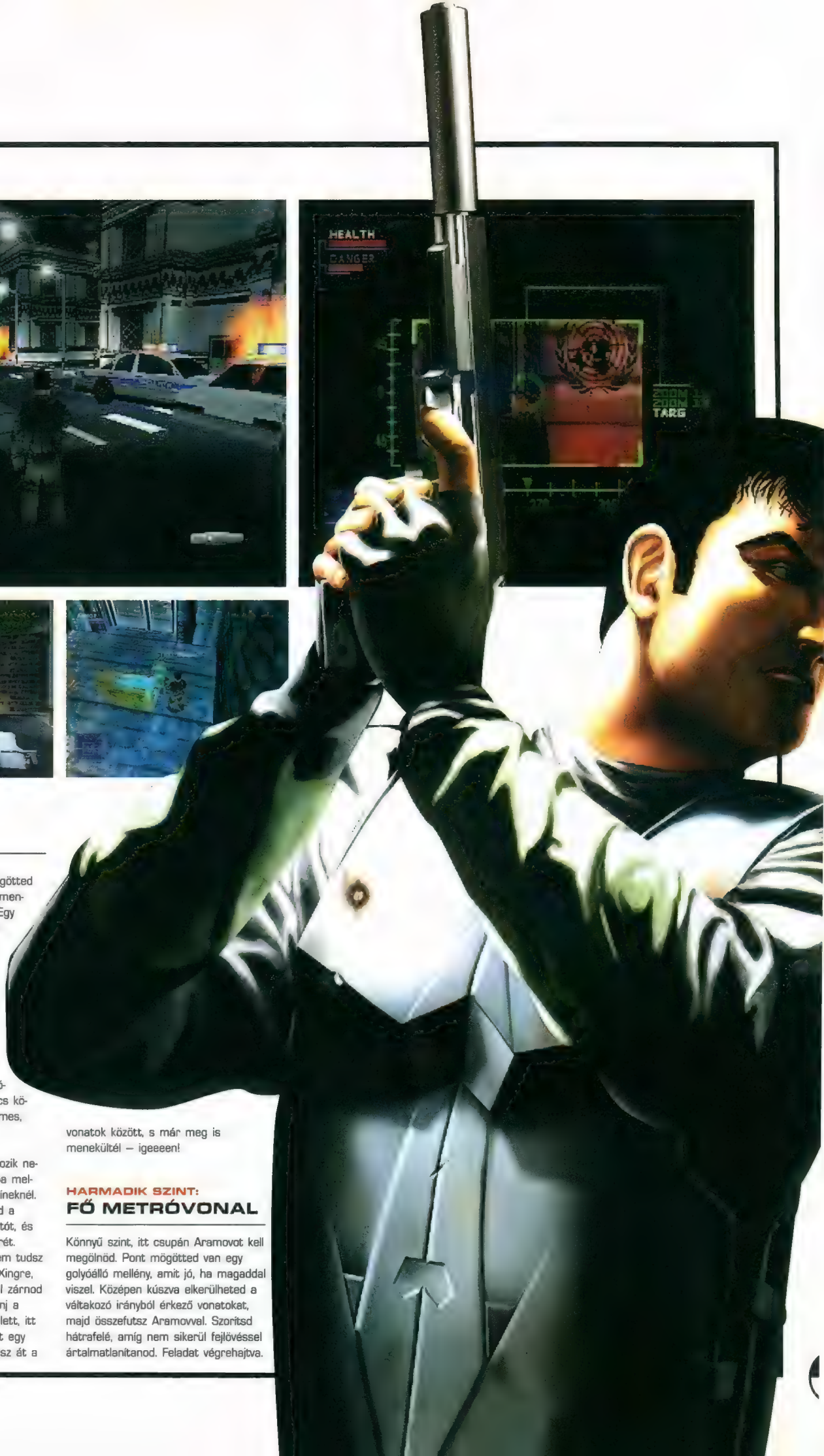
Gabe életben van! Vedd fel a mögötted lévő golyóálló mellényt, mielőtt átmennél a sínen, és jobbra fordulnál. Egy metrószerelevényt találsz, amelyre fel kell másznod. Itt ér a Központ telefonja, mely szerint ismét egy CBDC fickónak kell segítened. Ugorj le a vonatról és nyomd le a rád lövöldöző figurákat, de kerüld el a feléd repkedő gránátokat. Találsz valamennyi C4-et a síneken, ezt vidd magaddal, és menj a legfelső szintre. Kerüld el a puska golyókat, menj át a két égő vonat-roncs között és húzódkodj fel. Légy türelmes, mert ez elég nehéz feladat.

Xing ezen a ponton is bimbammozik neked egyet, majd egy másik bomba mellett kell elmenned a jobb oldali síneknél. Most még ne törődj vele! Kövesd a térképet, a C4-gyel nyisd ki az ajtót, és engedd szabadon a CBDC emberét. Indulj el a repedt cső felé, de nem tudsz átmenni a lángokon. Csörögj rá Xingre, és ő elmondja neked, hogy el kell zárnod a gázt az átjutás érdekében. Menj a járat másik végére a bomba mellett, itt találod a gáz-főkapcsolót baloldalt egy rúdon. Amikor elaludt a tűz, mássz át a

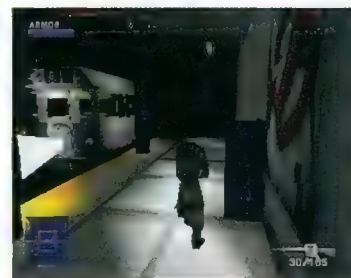
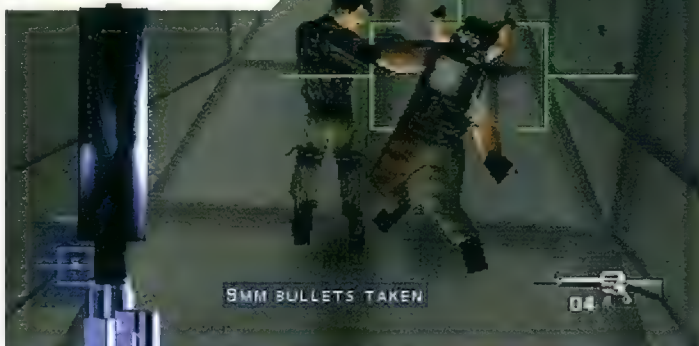
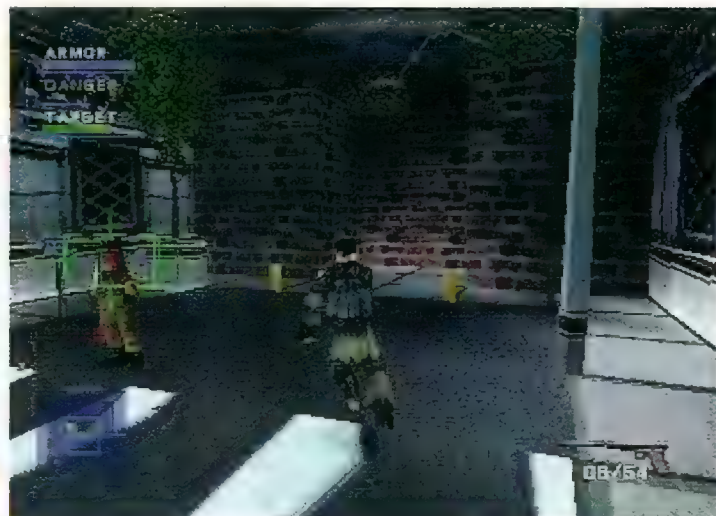
vonatok között, s már meg is menekültél – igeen!

HARMADIK SZINT: FŐ METRÓVONAL

Könnyű szint, itt csupán Aramovot kell megölnöd. Pont mögötted van egy golyóálló mellény, amit jó, ha magaddal viszel. Középen kúszva elkerülheted a váltakozó irányból érkező vonatokat, majd összefutsz Aramovval. Szorítsd hátrafelé, amíg nem sikerül fejlődéssel ártalmatlanítanod. Feladat végrehajtva.



SZIGORÚAN TITKOS



NEGYEDIK SZINT: WASHINGTON PARK

Négy vírusbomba és 20 perc a hatástalanításukra. Nem lesz könnyű. Vedd birtokba az éjjellátó-távcsöves puskát a szint elején, és menj a radar által jelzett bomba felé. Hívj egy CBDC alkalmazottat a hatástalanításhoz és menj a szobor felé, ahol újabb bombát találsz majd. Utközben Xing bejelentkezik és elmondja,

hogy túszejtő dráma zajlott le a tenispályákon. Menj el a pályákhoz, használd a bal kéz felőli ösvényt, és rajtaütésszerűen támad meg a terroristákat. Miután likvidáltad őket, szedd fel a golyóálló mellényt a falnál és várd meg, hogy Xing elirányítson a műholdas kommunikációs-egységhez. Ha továbbmész ezen az úton, találsz pár kunyhót, amelyekben szintén bomba rejtőzik. Gyors hatástalanítás után szedd le a tetőről az M16-ost. Rohanj vissza a tenispályákhoz, ahol az utolsó, negyedik bombát is megtalálod.

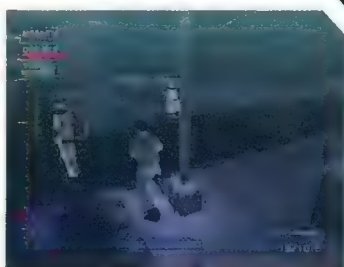
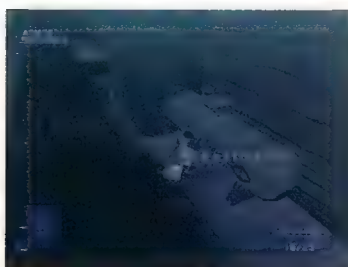
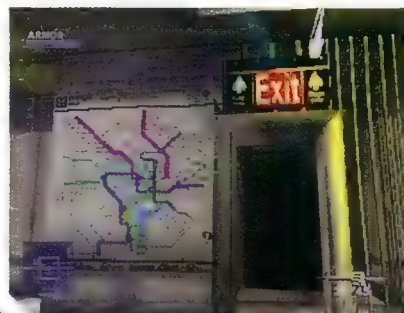
de ne hagyj abba a tüzelést. Xing Marcos-hoz irányít, de ahhoz hogy elkapd a grabancát, előbb át kell surrannod az ütvesztőn, hogy szétlőhesd a lámpát. Innen már csak vissza kell sétálnod a Szabadság Emlékművéhez.

ÖTÖDIK SZINT: A SZABADSÁG EMLÉKMŰVE

Ráakadsz két túszer és két terroristára. A járőröző rossziút vondd ki a forgalomból a taser-rel, a másikat pedig lödd fejbe az új éjjellátó puskáddal. Vedd fel a szanaszét heverő munióit, és indulj a labirintus felé. Errefelé igen gyorsnak és pontosnak kell lenned a lövéseiddel. Mássz fel a kommunikációs egységhez,

Újra csak főnökadászat – ezúttal Anton Girdeaux a célpont. Óvakodj a léngszórójától, lopózz mögé és lödd a hátán lévő bádogdobozokat, amíg fel nem robban. Elég mozgékony, így az oszlop mögé kell rejtőznöd, és rá kell lőnöd, amikor csak tudsz. A nagyobb tüzerő érdekében használd a .45-ösödet. Vagy ha nincs, a géppuskát. Hehe.





HATODIK SZINT: EXPO CENTRUM RECEPCIÓ

New York City egy lopakodó küldetéssel vár rád. Semmilyen körülmények között ne mutakozz, ha nem akarod újramezteni a játékot. Lassan, de biztosan haladj. Amikor meglátod Phagant az ajtó felé indulni, állj meg és mássz fel a bal oldali peremre. Lődd le az arra járó két őrt, vedd fel a HK-5-öst, amelyet elejtenek, és fuss be abba a szobába, amelyben a furcsa sziklaképződmény található. Végezd ki a következő őrt az ajtónál és

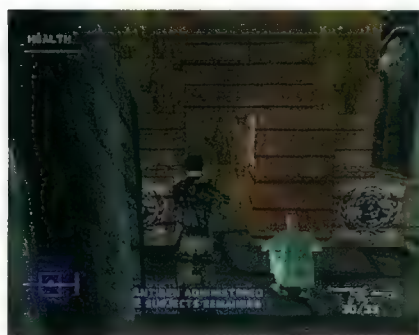
menj a szobaterembe, ahol egy másik őr vár taser-terápiára. Miután lekezelted, fuss körbe és ki a szobából, de vigyázz, nehogy észrevegyenek.

Légy óvatos az utolsó őrrrel, ő elég ravasz. Használd a hangtompító 9mm-es pisztolyt a lepuffantására. Ezután a puskával szedd le Bentont, majd vidd magaddal az ajtónyitó mágneskártyát és a G-18 gépfegyvert. Hívd fel Xinget, menj a bal oldali kapu felé és nyisd ki a vezérlőpultnál. Lődd le az itteni őrt is, majd menj be a "Museum Staff Only" (Belépés csak múzeumi alkalmazottak részére) feliratú ajtón. Itt három fickóval

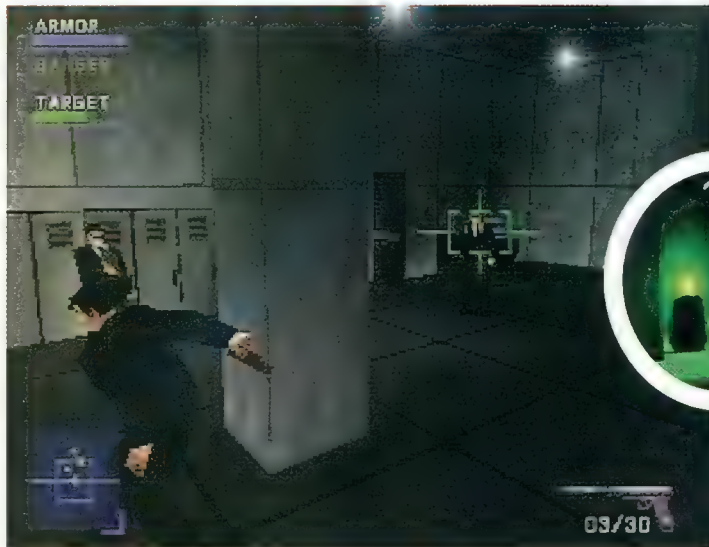
kell elbánnod. Az első kipurcantása viszonylag egyszerű, aztán lesből lyukaszt-hatod át a szobor mögött rejtőzködő páros bőrét. Mássz fel a bezárt ajtóhoz, robbantsd le a zárat és menj tovább a következő taser-ezhető páciens felé. Ha a műtét végétével lemész innen, rátalálsz a következő mágneskártyára.

Menj vissza a ventilátor melletti ajtóhoz, kapcsold át a kapcsolót és fuss át a hídon. Öld meg az itteni két rosszfiút,

de mielőtt a kapcsolóval kinyitnád a kaput és elindulnál lefelé a lifttel, vedd fel azt a mágneskártyát, melyet egyikük elejt. Menj át a jobboldalt található kék ajtón, és lépj be a Mars terembe a "Museum Staff Only" (Csak múzeumi alkalmazottak részére) ajtón. Csináld ki az itt leledző ellenfeleket és keresd meg a kapcsolót. Még nem tudod használni, ezért menj vissza a rakétához és irány a második szint a lifttel. Egy golyó a liftkapcsolóba lehetővé teszi, hogy elérd



SZIGORÚAN TITKOS



a harmadik szintet. Őld meg az öröket, tedd zsebre a mágneskártyát és térj vissza a Mars területre, ahol a kulcs kinyitja az ajtót. Vadászgasd le az öröket, kapd fel a K3G4-et a dobozból és menj vissza az űrrepülőgéphez. Ereszkedj le a hidról, mássz át a kék ajtóhoz és lépj be rajta.

HETEDIK SZINT: EXPO CENTRE DINORAMA

Lopózz át az ajtón, és körültekintően gyilkold le az ellenséget. Mindegyikük golyóálló mellényt visel, így csak egy 9mm-es hangtompítás fejlövés higgaszthatja le őket. Extra felszerelésért lőj végig a szekrényeken, és fuss az üvegkupola feletti szobába. Kapaszkodj fel a plafonon átfutó rudakra, húzódkodj be középre és ugorj le.

Húzódj be a következő szoba sarkába, készítsd ki a terroristákat és vedd fel azt a kártyát, amelyet egyikük leejt. Röppenj át a vörös ajtón, búj a T-Rex mögé, rendezd le lesből az öröket és keresd meg a következő szobához vezető kapcsolót. Puffantsd le az öröket és küssz fel az akvárium fölé, hogy kihallgathasd Phagan és Aramov beszélgetését. A taser-rel kell egy időre kivonnod Aramovot a forgalomból, mert megölni egyelőre még nem tudod. Ha ezzel megvagy, mássz fel a dinoszaurszra, pár lövéssel fegyelmezd meg a rosszfiúkat, és a vasrudak segítségével kapaszkodj Aramov felé. Reszkess, Kazahsztán...

NYOLCADIK SZINT: RHOEMER BÁZISA

Lőj az első ór szeme közé és menj be a jobb oldali épületbe a gázgránátokért. Lopózz a teherkocsi mögé, őld meg a második ór, orozd el a PK-102-esét, majd lődd szét a lámpákat, hogy némi fede-

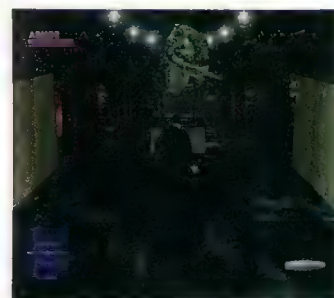


zékert nyújtsanak az árnyékok. Újabb fickó keresztezi utadat, neki is fel kell adnod az utolsó kenetet, aztán indulhatsz az első gáztartály felé. Helyezz el egy maroknyi C4-et a tartály elején, és hallgasd meg Xinget, aki azt tanácsolja, hogy vágd el a mozgásérzékelő áramellátását. Küldd másvilágra a jobbrol érkező ór és fuss fel a rámpán a járdára. Két ór épp elhagyja a területet, őld meg azt, amelyik csak úgy ügyelegni látszik, és menj le a lépcsőn az éjszakai puskáért és a gránátokért. Gránáttal gázosítsd el a két ór, a következő

párost pedig lesből lődd le, így nem keltesz feltűnést. Keresd meg a bezárt kaput és robbantsd szét a zárat, majd eressz ölmet a másik oldalon leledző ellenségbe és kapcsold át az elektromos kapcsolót.

Sötétíts be a szobában a nagy lámpa szétlövésével, aztán lődd le az épület bal oldalán sétálgató ór. Ültess el egy rakat C4-et a tartály mellett, majd indulj el jobbra és menet közben, lazán vadászd le az öröket. Lődd szét a következő lámpát és pakolj egy adag C4-et a követ-





kezdő tartályra is. Menj az utolsó tartályhoz, ahol Gabrek várakozik, és búj el az árnyékok között, hogy ne vegyen észre. Őld meg egy gázgránáttal, aztán kapd fel a mágneskártyáját, és a golyóálló mellényt. Használd még több C4-et a tanknál, és lődd le az öröket a jobb oldali házról. Nyisd ki a kaput a kapcsolóval, a következő pedig a kártyával. Újra csak lődd szét a világitást és kerüld meg a teherautót. Lent a bunkerben még lövészgyakorlatot kell tartanod az örök kárára, mielőtt elindulsz a bal oldali járaton.

KILENCEDIK SZINT: BÁZIS BUNKER

Ne merészkedj a villanypásztor közelébe, ha nem akarsz pirtósként végezni.

Kapd fel a golyóálló mellényt, menj a keresztződéshez, és takarítsd el az útból a baloldalt leselkedő ellenséget. Jobboldalt egy kapcsolót találsz, amelynek szétlövésével deaktiválhatod a kerítést.

Kússz át a bal oldali első ajtón és vedd le a benti fickót. Itt felveheted az első párat a földön heverő tiz SS-23 rakétából is. Ekkor Xing jelentkezik, jelöld meg a rakéták melletti paneleket és az új ajtót át hagyd el a szobát. Kint lőj bele az örbe és a kapcsolóba is, hogy a kerítés kinyíljon, utat engedve a következő járathoz, amelyen keresztülhaladva újabb ellenséges csoportot kell mőresre tanítanod. Tarts jobbra és lődd le az itt rejtőző ellenséget, mielőtt a központi helyiségbe mennél egy új golyóálló mellényért. Mielőtt kinyitnád a szemben lévő ajtót, újból lövészgyakorlatot kell tartanod, majd bent is folytatnod kell a lövöldözést. Húzd ki a rakétákat a szobából a panelel és vedd lajstromba őket.

Fuss jobbra, el a rakéta-szobától, puffantsd le az öröket és kapcsold át a kapcsolót a bal oldalon. Menj át az ajtón, majd figyelj, mert hátulról érkeznek váratlan vendégek. Őld meg a gonoszokat és aktiváld a maradék négy töltetet. Szaladj át a másik ajtón, menj balra az örök mellett, lőj bele a kerítést irányító panelbe és fuss el a jobb oldali járatban. Indítsd el a liftet a jobb oldali kapcsolóval és menj fel a tetőre, ahol vár a következő nagy csata.

TIZEDIK SZINT: BÁZISTORONY

Szerelkezz fel golyóálló mellényekkel és fegyverekkel, lopózz le a lépcsőn és aktiváld a radaron található panelt. Kész szituációba kerülés, így a beszélgetés után menj le a lépcsőn és várj a helikopterre. Kerüld el a reflektorfényt és tüzelj átlósan, hogy a lehető legnagyobb

találatok ériék a gépet. Néhány becsapódás múlva füstöt kezd majd okádni és elhagyja a felszínt. Itt óvatosságnak kell lenned, mivel ejtőernyős csapatok kerülnek elő a chopper gyomrából, így gyorsan le kell rendezned őket és tovább lőnöd a helikoptert. Ha nem akarsz meghalni, ne egyenes vonalban fuss.

TIZENEGYEDIK SZINT: MENEKÜLÉS A BÁZISRÓL

Itt az idő a menekülésre és csak három perc áll rendelkezésedre. Az egész szint lényege az, hogy minél gyorsabb és pontosabb legyél. Menj vissza oda, ahol megölted Gabreket, de ne kerüld el a legfontosabb csapatok útjába. A golyókat kússza és a földön gurulva kerülheted el, de ne felejtse el kiirtani az utolsó, géppuskás fickót. Ha nem ölöd meg, díomdarabkákkal a hátadban tehetsz látogatást Ukrajnában.

Figyeljétek a következő számot, amelyben még több settenkedő-robbantó tipp lesz. A Szigorúan Titkos-ban olvashatjátok majd a nélkülözhetetlen Syphon Filter kalauz második, utolsó részét.



MAJOMSZERETET. EZ A SZÓ JUTOTT ESZEMBE, MÉG AKKOR IS, HA VAJMI KEVÉS KÖZE VAN A MAJMOKHOZ. A LÉNYEG AZ, HOGY ÍME AZ APE ESCAPE VÉGIGJÁTSZÁS ELSŐ RÉSZE, AZAZ MOST UGRIK 200 MAJOM A VÍZBE...

APE ESCAPE 1. RÉSZ



1. SZINT THE LOST LAND: FOSSIL FIELD

Itt még nem lesz gondod. Összesen négy majom van, de csak hármat kell összeszedned, hogy továbbmehess. Fogd a hálót, menj oda sorban mindegyik majomhoz, és kapd el őket. Egyszerű, vagy nem? Van belőlük még egy, a mezőtől jobbra, egy sziklán. Őt azonban csak úgy tudod lépre csalni, ha használod a propellert.

2. SZINT THE LOST LAND: WETLANDS

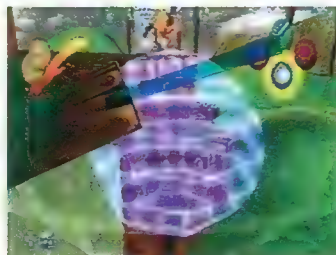
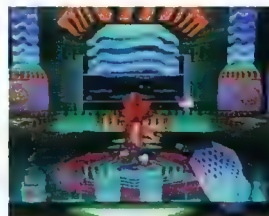
Nincs mese, itt egy kicsit vizes lesz. Az első majom előtted, a hidon túl van, ezért úszva kell megközelítened. Ahogy feljössz levegőért, meglátod a másodikat is. A jobb oldali sziklán találsz egy harmadikat, az alagút után, a negyediket pedig az előbbi sziklával



3. SZINT THE LOST LAND: DINOSAUR AREA

Ahogy leereszkedsz a lejtőn, rábukkansz egy bejáratra, de egyelőre ne menj be, inkább térj ki balra. Találsz ott néhány majmot: az első a vizesés mellett, a másodikat mögötte, a harmadikat pedig az őshüllő tojása alatt.

Menj be az alagútba, míg meg nem látod a dinoszaurszt, majommal



a hátán (szóval ezért haltak ki...). Ijessz rá a dinóra, mire az feléd fordul, és leejti az utasát. Majdnem kész, már csak egy van hátra, őt a sarokban találsz.



Az utolsó jómadárhoz szükséged lesz a csúzlidra. Menj keresztül a bejáraton, bele egyenesen a kettrecbe. Célozz a kapcsolóra a másik oldalon, hogy kinyíljon az ajtó, majd pörkölj oda egyet a dinón lovagló majomnak. Kapd el, ahogy lezuhan, és kész is vagy.

4. SZINT MYSTERIOUS AGE: THICK JUNGLE

Az itteni majmokat nem könnyű megtalálni, de nyugi, a radar segít. Az első maki a darázsészekben búj el, balról a harmadikban találsz. Az ajtókat egyelőre hagyd békén, először a „központban” lévő majmokra koncentrálsz. Egyikük egy fán csimpaszkodik, de az oszlopokat is érdemes megnézni. A lézerrel azért vigyázz! Ugorj a vízbe, tempózz el az alagúton keresztül a csónakig, és köss ki a mólónál! Látsz ott azt a faoszlopot? Mászd meg (vajon miért?), aztán vissza a csónakba,

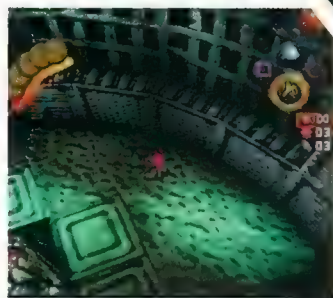




6. SZINT MYSTERIOUS AGE MYSTERIOUS RUINS 2

Ugorj át a hordókon, és nyisd ki a kaput – máris tiéd az első majom! Van egy lyuk a falon, ezen átnézve egy piros kapcsolót látsz. Küldj át egy lövedéket a csúzlival, és menj át az előtűnő hidon. Szökkenj rá a mozgójárdára, és vedd célba a balra lévő kapcsolót. Újabb híd – újabb majom.

Fordulj vissza, és balra menj át a hidon!

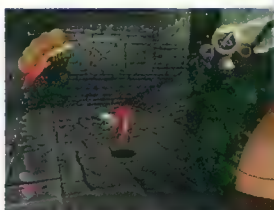


és irány a fakerék! Egy-két élénk csapás az evezővel, és máris kinyílt a kapu. Ugorj keresztül rajta, bele a vízbe, és gyűjtsd be a következőt: ott lesz a fűvön! A fahídon túl még egy gibbont találsz.

A végén megint a propeller jön. Keresd meg a bejárat környékén az ajtót, és az ugrató segítségével gyűjtsd be a majmot a fűről! Ugorj vissza a folyóba, és lubickolj át a pillérek nélküli alagúton! Lesz ott egy maki, ne hagyd elszökni! Jobbra is találsz egyet a fán, a csúzlival leszedheted. Az utolsóhoz propeller kell, röpülj el vele a sziklák közé.

5. SZINT THE MYSTERIOUS AGE MYSTERIOUS RUINS 1

A szint jó részéhez propeller kell. Elsőként a körön kívüli magillát gyűjtsd be, majd menj fel a lépcsőn az épülethez! Találsz bent egy barna dobozt, melynek segítségével lejutsz

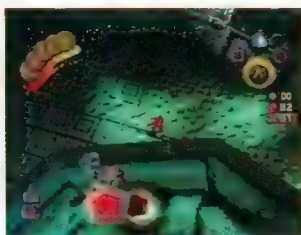


egyet, ahogy egyenesen előre indulsz. Ha a falon átrepülsz a propellerrel, tovább gyarapíthatod a majmaid számát. Balra, a nagyteremben is van belőlük: egyikük a turbinát kezeli, a másikhoz a keskeny létrán felfelé vezet az út. A repülő oszlopok tetején lévő épületben gubbaszt a következő delikvens. Ha zsebre teted, a legfelső oszlopról bal kéz felé ugorj. Nem halsz meg, sőt egy cuki kis rámpára érkezel, ahol az utolsó ember-szabású trónol.

Miután megszerezted a propellert, ide kell visszatérned, hogy a maradékot is begyűjthesd. Találsz is



SZIGORÚAN TITKOS



a másik ajtón is bemehetsz, és újabb majmok várnak rád. Vezesd keresztül a verdét a zöld ketrecen lévő nyíláson, ez plusz egy „pont”! Kelj át a vízen, és ha mászol is egy kicsit, a propelleret használva eljutsz a toronyba, ahol az utolsó majom honol! Ha itt végigmész, megint járda jön, és egy kapcsoló az üveg mögött. Felmerül a kérdés: mi lenne, ha a bottal...?

7. SZINT

PRIMITIVE OCEAN: CRAGGY BEACH

Pofonegyszerű az egész. A parton mindjárt van négy majom. Kettőn ökörködnek, a harmadik a napágyon hevenyész, a negyediket pedig a függőágyban találod. Menj át a kapun, hogy az ötödiket is begyűjthesd a fémhíd másik oldalán.

A befejezéshez persze még három kell. A fémhíd fölött, a léghajóban mindjárt van is egy, és a másodikat is megleled a híd túloldalán, egy magas létra tetején. Hogy oda eljuss, persze kell a propeller. Most készítsd elő a karikát! A hiddal szemben van egy ajtó. Ha a bent lévő kereket eltalálsz, kinyílik, és ha jól pörgeted a karikád, tiéd az utolsó maki is.



Intézz el mindenkit, aki szembejön, és a jobbra lévő kapcsolóval nyisd ki az ajtót! Mögötte megint kapcsoló, megnyomva pedig megint majom. Ha kimész, és a másikkal is kapszolsz, megint lesz cercófog. A szemben lévő ajtót egyelőre hagyd ki, és menj balra a fogaskerekhez! Itt suhints egyet a bottal, és...

Ha a propellerrel és a távirányítós autóval térsz ide vissza, akkor



8. SZINT

PRIMITIVE OCEAN:
PRIMITIVE OCEAN

Célozz a cápán lovagló majomra, és kapd el, amikor leesik! Ússz keresztül jobbra a nyíláson, és ugorj rá az első járdára, majd tovább, fel a „málnásba”! Fenn a fűvön ül egy, majd ha megszerezted, csukafejes a vízbe. Balra találsz egy kötelet, mászd meg, és csapj rá a kerékre! A hidon át, a karikával felgyorsítva magad, tiéd lehet a következő. Vissza a vízbe, kapd el az úszó makit, menj tovább előre, és a másik oldalán szerezd meg az utolsót!

9. SZINT

PRIMITIVE OCEAN:
GARBURIN'S ISLAND

Durrants oda egyet a szörnynek, és sétálj keresztül a tátogó szájon! Az első majmot balra a rámpán leled, de vigyázz a hordókra! Ugorj le, és balra vedd az irányt, keresztül az ajtón! Menj egyenesen tovább, egészen a „manduláig”! Eressz bele egy sorozatot, ettől elindul a lift! Így juthatsz el az alagúthoz, ez vezet a kanyonhoz, és néhány cercófog. A csúzlival ijesztsd meg őket, aztán mehetnek a zsákba! A szemben lévő alagútban a kapcsolókra állva működtetheted az ajtókat, de itt a karikát kell használnod, így a tiéd lesz további kettő.

Ezzel persze még nincs vége. Gyere ide vissza az autóval és a propellerrel! Az utóbbit használva emelkedj fel a hajóig! Zsákolj be a gibbont, és menj vissza a központba, ahol keresztül tudsz lőni az ajtón! Fordulj be a sarkon, gyűjtsd be a majmot,



és térj vissza a szörny szájához! Irányítsd a kocsit a kockába, hogy kicsalogasd a majmot, majd fordulj meg, és ugorj a barlangba a másikért! Az utolsó a szörny hasában van, a csúzlival lelőheted.

10. SZINT THE ICE AGE: ICE LAND

A Jégvilágban legelőször is a hóember tűnik elő, aki rád feni a répaorrát. Nyomj be neki egyet, majd indulj a jégkúnyhók felé, ahol mindjárt két majmot vár rád! Fordulj meg, ugorj az oszlopra, törd szét a jeget, és szedd össze a majmot. Gyere vissza a hóra, itt lesznek majd a mam mutok. Az elsőn találssz is egy majmot!

Menj a boltív felé, és az emelkedő tetején lesz egy kerék, azt kongasd meg! Ugorj rá a liftre, és szedd fel a majmot jobbra a létrán! Menj vissza a liftre, és szökkenj át a másik létrára, itt van az utolsó előtti! Már csak egy van hátra. Látogass újra el ide, de már a propellerrel, és nézz szét a boltív tetején...

11. SZINT THE ICE AGE: SLIDE DOWN THE MOUNTAIN

A propellerrel repülj át a csepda felett, és menj be a szobába! Találsz ott két majmot, iktasd őket a többi közé, és röppenj fel a hegy tetejéig, hogy a harmadik se maradjon ki a jóból! Menj be az ajtón, fel a lépcsőn! Az egyik majom éppen elszalad. Ugorj a vízbe, és kapd el, csakúgy, mint a jobbra, a rámpán lévő másikat! Utóbbihoz használd a propellert! Ugorj vissza, és menj fel az emelkedőn! Figyelj a hógolyóra, de a tetőről azért hozd le a csitát! A bal oldali ajtó egy tóhoz vezet, rajta egy szigettel, ezt a csónakkal érheted el. Ahogy odaérsz, a majom léghajón próbál menekülni. Lődd le, aztán fordulj balra még egy léghajós makiért, majd egy vékony pallón eljuthatsz egy újabbhoz! Az utolsó jobbra lesz egy barlangban, őt a vízen keresztül kell megközelítened.

12. SZINT THE ICE AGE: SPA OF APE

Az első maki lent lesz a hasadéokban. A vizesés alatt találssz még egyet.



Ugorj ki a vízből a rámpára, és menj fel a tetőre! A leszakadó hídnál használd a karikát, és a másik oldalon gyűjtsd be a zsákmányt! Kövesd az utat, és ereszkedj le a bal oldali létrán, ott lesz a harmadik majom!

Ha visszamész, a hegy alján menj át az ajtón, és célozz a medvékre, ettől összetörnek a jég! Fordulj egyből balra, majd megint balra, és szedd fel a majmot! Nyomd meg a kapcsolót, és két balkanyar után szedd fel az utolsót is!

13. SZINT CIVILISATION: WABI SABI TEMPLE

Menj fel, gyűjts be három makit, majd az ajtón keresztül irány a főépület! Az asztalon és a szobron is lesz egy-egy belőlük. Lőj a tetőre, és ugorj a kútba a hatodikért, majd mássz fel a jobb oldali szekrényeken, odaát is vannak ketten! Menj vissza a kútba, és szökkenj át az oszlopok felett balra, a piros kapcsolóig! Itt egy titkos szoba nyílik ki, benne az utolsó makival.



14. SZINT CIVILISATION: THE GREAT WALL

A mozgójárda és az első rámpa visz az első majomhoz. A fal mentén menj el az ajtóig, mögötte három a kislány! A dupla ajtón túl balra lesz egy kapcsoló: ha eltalálsz a csúzlival, elindul a lift. Fent menj körbe a falon, ugorj át a rönkökön, és a toronyból a füves rámpára érkezve tied egy majom!

Mássz vissza a toronyba, és a csúzlival vedd célba a gongot, így a léghajós maki is a tied! A lyukon át, a rúd aljánál van következő egyed. Térj vissza a lifthez, ez elvisz az utolsó majomhoz: mindjárt a dupla ajtón túl találod!

A második részben folytatódik a majomparádé...



GAME SIKER LISTA

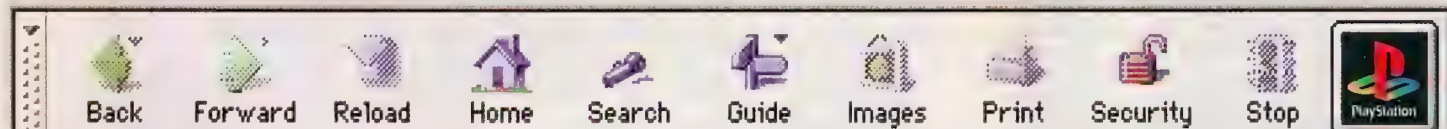
NYári szellő simogat, és ilyenkor törnek be az első 50 közé az idényjellegű sportszimulátorok. Az ütőkkel füvet kaszáló kezdőktől a wimbledoni üdvöskéig mindenki az Actua Tennis-t hajkurássza. A hónap alkalmi vétele a GTA, de a Ridge és a Solid is szilárdan tartja helyét az élbolyban. Csakis egy jófajta játék furakodhat be közéjük, s annak sem lesz könnyű dolga egy pörgős meg egy kemény darab között. Végül, ahogy Janis Joplin énekelte: "Uram/Nem kaphatnék végre/olyan játékot, ami egy kicsit sem hasonlít a Rugrats-re..."



	1 (3) GTA Double Pack Take 2 Beszédes: mikor nem tudod, hogy a nagy múltú meg a nagy sikerű? Ha lemondasz a simitást nem elég nagy a dolog, azaz meg kell a dolog. Azaz a nagy múltú a nagy sikerű.
	2 (1) Ridge Racer Type 4 SCEE Beszédes: megdöntött a korábbi és a legjobb a legnagyobb, hogy a legnagyobb a legnagyobb a legnagyobb a legnagyobb.
	3 (2) Metal Gear Solid Konami Beszédes: megdöntött a korábbi és a legjobb a legnagyobb, hogy a legnagyobb a legnagyobb a legnagyobb a legnagyobb.
	4 (19) Brian Lara Cricket Masters Beszédes: megdöntött a korábbi és a legjobb a legnagyobb, hogy a legnagyobb a legnagyobb a legnagyobb a legnagyobb.
	5 (6) Rugrats THQ Beszédes: megdöntött a korábbi és a legjobb a legnagyobb, hogy a legnagyobb a legnagyobb a legnagyobb a legnagyobb.

6	(13)	C & C Retaliation	Virgin
7	(7)	Premier Manager '99	Gremlin
8	(23)	Knockout Kings	EA
9	(5)	FIFA '99	EA
10	(9)	A Bug's Life	SCEE
11	(28)	Resident Evil 2	Virgin
12	(14)	Tomb Raider III	Eidos
13	(4)	Warzone 2100	Eidos
14	(21)	Populous The Beginning	EA
15	(16)	Crash Bandicoot 3	SCEE
16	(11)	Marvel Vs Street Fighter	Virgin
17	(27)	Pool Shark	Gremlin
18	(8)	Civilization II	Activision
19	(12)	UEFA Champions League	Eidos
20	(18)	TOCA 2 Touring Cars	Codemasters
21	(37)	Gex: Deep Cover Gecko	Eidos
22	(17)	Need For Speed: Road Challenge	EA
23	(20)	Spyro The Dragon	SCEE
24	(26)	4 PlayStation Megapack	Acclaim
25	(36)	Point Blank	SCEE
26	(NE)	R-Type Delta	SCEE
27	(33)	Triple Play Baseball	EA
28	(RE)	Theme Hospital	EA
29	(24)	Tenchu	Activision
30	(RE)	Actua Tennis	Gremlin
31	(RE)	Music	Codemasters
32	(35)	Bust-A-Move 4	Acclaim
33	(RE)	Cool Boarders 3	SCEE
34	(RE)	Tiger Woods '99	EA
35	(38)	Rollcage	Psygnosis
36	(RE)	Colony Wars: Vengeance	Psygnosis
37	(RE)	Hard Edge	Sunsoft
38	(29)	KKND: Krossfire	Infogrames
39	(30)	Colin McRae Rally	Codemasters
40	(32)	Wing Over 2	JVC

Üdvözlünk a Playstation Világhálójában



Egy szürkésfehér répa rágcsáló, aki peckesen járkal és beszél? Ki más is lehetne, mint Tapsi Hapsi?

Látszólag határtalan energia, egy kis csibészesség, nagyon kellemes összehatás...Tapsi Hapsi a maga korának legendája. 1940-ben Ben Hardaway keltette életre, és háromszor is jelölték Oscar díjra, amit 1958-ban végre meg is nyert. Ezek után nem csoda, hogy Tapsi számtalan videojáték sztárja, melyek szeretetre méltó karakterének és tartós népszerűségének köszönhetően mindig biztos sikert arattak. Az Infogrames a legutóbbi kiadó, mely belépett a Bolondos Dallamok (Looney Tunes) fi-guráit feldolgozó népes táborába a Bugs Bunny: Lost In Time-mal, mely Tapsi első megjelenése a PlayStation-ön. Tapsi rajongói mérhetetlenül bőséges nyúl-site-kínálatukkal amatőr animációvá degradálták a South Park-ot. Az Internet szinte korlátlan mennyiségben közöl képeket, amiket nézegethetsz, termékeket, amiket megvehetsz és oldalakat, amiket böngészhetsz. Hogy garantáltan életet lehél egy lecsengő partiba, végy egy pillantást a rajzfilm karaoke-ra a hivatalos Warner Brothers oldalon, mely egy halom információ-

val szolgál a társaság egyéb filmjeiről (is). Még több animáció található a www.looneytunes.com oldalon, ahol játszhatod a Shockwave játékokkal is, és hallgathatod az eredeti Superman rádió adásait. Esetleg. Melissa Tapsi Hapsi lapján (Melissa's Bugs Page) egyetlen pillanat alatt számtalan híres jelenetet láthatsz a rajzfilmekből. Más oldalak inkább üzletpolitikai szempontból szemlélik az egyes Tapsi rajzfilmeket, és a gyártás hátterét vizsgálják. Viccek, bohózat, kiváló animáció, szociológiai boncolgatások... Tapsi Hapsi: 24 karátos sztaár!

Catherine Channon

MIT BÁMÚLSZ? PRÓBÁLD KI EZEKET...

Hivatalos oldal: www.warnerbros.com
A Bolondos Dallamok összes nagy kedvence: www.looneytunes.com
Melissa Tapsi oldala - (Melissa's Bugs Page): www.dragg.net/users/pennywit/bugs/bugs.htm
Tex Avery animációinak teljes története: www.texavery.com/story
Egy kis tombolás az éneklő-táncoló közösségnek: www.kids.warnerbros.com/karaoke
warnerbros.com/karaoke

Looney Tunes KARAOKE
Looney Tunes Song Book

hot spots map shows animation 101

TIME FOR FUN
click on characters

Énekel! Táncol! Nyulak szerepelnek benne! Ez a Tapsi Hapsi kabaré! Hmm...



Anna Kournikova Smash Court Tennis

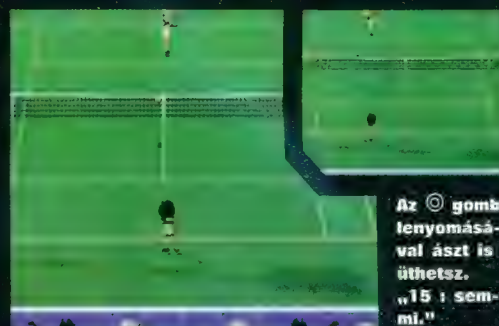
■ KIADÓ: SCEE
■ MŰFAJ: Arcade
■ PROGRAM: Játsható demo

Ujra itt a szezonja. Menj le a szupermarketbe, végy magadhoz egy kosárka epret, fél doboz tejszint, és egy üveg pezsgőt. A Namco slágere, a *Smash Court Tennis* egy kortalan remekmű, így nem meglepetés, hogy ez a felpiszkált változat is azt a játszhatóságot nyújtja, amelyet joggal várhatunk Namco-szantól. Ez a tény, és a harmadik oldalon látható jóváhagyás az „ütős” Kournikova kisasszonytól azt jelenti, hogy a játék akár telitalálat is lehet.

A demóban számos játékos bőrébe bújhatsz, és akár egy barátoddal játszol, akár a számítógép ellen, hamarosan többre vágysz. A bemutató módban ütögethatsz néhány mérkőzést a buján zöldellő amerikai gyepen. A játék könnyen elsajátítható irányítása lehetővé teszi, hogy labdamenteid néhány perc múlva már egy rakéta sebességére emlékeztessenek.

■ Irányítás
 (A) Átemelés
 (C) Szuper ütés
 (X) Erős ütés (gyors szerva)
 (O) Gyenge ütés (normál szerva)
 (L) Pörgetés

Ha szerválni akarsz, nyomd meg a (X)-t. Amint a labda esni kezd, nyomd meg újra, s már repül is tovább. Ha ászrt akarsz ütni, a (O) helyett inkább az (C)-t.



Az (C) gomb lenyomásával ászrt is üthetsz. „15 : semmi.”

használd. A háló közelébe érve pedig jökeket röptézhatsz.

■ Egyéb jellegzetességek
 A *Smash Court Tennis* multiplayer módban a legjobb. A teljes játékban egy páros meccs keretében négy másik emberrel játszhatasz. Tíz utcai pálya, négy különböző borítású professzionális pálya, valamint 24 kezdeti és több rejtett tulajdonság közül választhatsz.

■ További információk
 PSM értékelés: 8/10



Bár a buján zöldellő pályák, és a játékosok nem egészen ugyanúgy néznek ki, mint Wimbledonban, a játszhatóságtól még a lelegzeted is elakad.

VÁSÁROLD MEG A MAGAZINT,
 KAPSZ HOZZÁ EGY LEMEZT,
 VEDD KI A TOKJÁBÓL, NYISD FEL
 A PLAYSTATION FEDELÉT, TEDD
 BE A LEMEZT, KAPCSOLD BE A
 GÉPET, NYOMD MEG A (L) VAGY
 A (R) GOMBOT, VÁLASSZ KI EGY
 JÁTÉKOT A (X) GOMIMBAL, ÉS
 NOSZA, KEZDJ HOZZÁ!
 NEM NEHÉZ FELADAT, DE
 MEGÉRI A FÁRADSÁGOT.
 GARANTÁLTAN TELJESÍTHETŐ!



A 2. SZÁM LEMEZÉNEK HASZNÁLATA: a jobb és bal gombok használatával gördülj végig a menün. Nyomd meg a (C) gombot a kívánt demo kiválasztásához. Egyes demók végén újra kell indítanod a konzolt.



Solutions

1. Homagold is
 2. a nobleman,
 3. known as
 4. a knight as well
 5. as a lord of
 6. the manor.
 7. He is a
 8. nobleman,
 9. known as
 10. a knight as well
 11. as a lord of
 12. the manor.
 13. He is a
 14. nobleman,
 15. known as
 16. a knight as well
 17. as a lord of
 18. the manor.
 19. He is a
 20. nobleman,
 21. known as
 22. a knight as well
 23. as a lord of
 24. the manor.
 25. He is a
 26. nobleman,
 27. known as
 28. a knight as well
 29. as a lord of
 30. the manor.
 31. He is a
 32. nobleman,
 33. known as
 34. a knight as well
 35. as a lord of
 36. the manor.
 37. He is a
 38. nobleman,
 39. known as
 40. a knight as well
 41. as a lord of
 42. the manor.
 43. He is a
 44. nobleman,
 45. known as
 46. a knight as well
 47. as a lord of
 48. the manor.
 49. He is a
 50. nobleman,
 51. known as
 52. a knight as well
 53. as a lord of
 54. the manor.
 55. He is a
 56. nobleman,
 57. known as
 58. a knight as well
 59. as a lord of
 60. the manor.
 61. He is a
 62. nobleman,
 63. known as
 64. a knight as well
 65. as a lord of
 66. the manor.
 67. He is a
 68. nobleman,
 69. known as
 70. a knight as well
 71. as a lord of
 72. the manor.
 73. He is a
 74. nobleman,
 75. known as
 76. a knight as well
 77. as a lord of
 78. the manor.
 79. He is a
 80. nobleman,
 81. known as
 82. a knight as well
 83. as a lord of
 84. the manor.
 85. He is a
 86. nobleman,
 87. known as
 88. a knight as well
 89. as a lord of
 90. the manor.
 91. He is a
 92. nobleman,
 93. known as
 94. a knight as well
 95. as a lord of
 96. the manor.
 97. He is a
 98. nobleman,
 99. known as
 100. a knight as well
 101. as a lord of
 102. the manor.
 103. He is a
 104. nobleman,
 105. known as
 106. a knight as well
 107. as a lord of
 108. the manor.
 109. He is a
 110. nobleman,
 111. known as
 112. a knight as well
 113. as a lord of
 114. the manor.
 115. He is a
 116. nobleman,
 117. known as
 118. a knight as well
 119. as a lord of
 120. the manor.
 121. He is a
 122. nobleman,
 123. known as
 124. a knight as well
 125. as a lord of
 126. the manor.
 127. He is a
 128. nobleman,
 129. known as
 130. a knight as well
 131. as a lord of
 132. the manor.
 133. He is a
 134. nobleman,
 135. known as
 136. a knight as well
 137. as a lord of
 138. the manor.
 139. He is a
 140. nobleman,
 141. known as
 142. a knight as well
 143. as a lord of
 144. the manor.
 145. He is a
 146. nobleman,
 147. known as
 148. a knight as well
 149. as a lord of
 150. the manor.
 151. He is a
 152. nobleman,
 153. known as
 154. a knight as well
 155. as a lord of
 156. the manor.
 157. He is a
 158. nobleman,
 159. known as
 160. a knight as well
 161. as a lord of
 162. the manor.
 163. He is a
 164. nobleman,
 165. known as
 166. a knight as well
 167. as a lord of
 168. the manor.
 169. He is a
 170. nobleman,
 171. known as
 172. a knight as well
 173. as a lord of
 174. the manor.
 175. He is a
 176. nobleman,
 177. known as
 178. a knight as well
 179. as a lord of
 180. the manor.
 181. He is a
 182. nobleman,
 183. known as
 184. a knight as well
 185. as a lord of
 186. the manor.
 187. He is a
 188. nobleman,
 189. known as
 190. a knight as well
 191. as a lord of
 192. the manor.
 193. He is a
 194. nobleman,
 195. known as
 196. a knight as well
 197. as a lord of
 198. the manor.
 199. He is a
 200. nobleman,
 201. known as
 202. a knight as well
 203. as a lord of
 204. the manor.
 205. He is a
 206. nobleman,
 207. known as
 208. a knight as well
 209. as a lord of
 210. the manor.
 211. He is a
 212. nobleman,
 213. known as
 214. a knight as well
 215. as a lord of
 216. the manor.
 217. He is a
 218. nobleman,
 219. known as
 220. a knight as well
 221. as a lord of
 222. the manor.
 223. He is a
 224. nobleman,
 225. known as
 226. a knight as well
 227. as a lord of
 228. the manor.
 229. He is a
 230. nobleman,
 231. known as
 232. a knight as well
 233. as a lord of
 234. the manor.
 235. He is a
 236. nobleman,
 237. known as
 238. a knight as well
 239. as a lord of
 240. the manor.
 241. He is a
 242. nobleman,
 243. known as
 244. a knight as well
 245. as a lord of
 246. the manor.
 247. He is a
 248. nobleman,
 249. known as
 250. a knight as well
 251. as a lord of
 252. the manor.
 253. He is a
 254. nobleman,
 255. known as
 256. a knight as well
 257. as a lord of
 258. the manor.
 259. He is a
 260. nobleman,
 261. known as
 262. a knight as well
 263. as a lord of
 264. the manor.
 265. He is a
 266. nobleman,
 267. known as
 268. a knight as well
 269. as a lord of
 270. the manor.
 271. He is a
 272. nobleman,
 273. known as
 274. a knight as well
 275. as a lord of
 276. the manor.
 277. He is a
 278. nobleman,
 279. known as
 280. a knight as well
 281. as a lord of
 282. the manor.
 283. He is a
 284. nobleman,
 285. known as
 286. a knight as well
 287. as a lord of
 288. the manor.
 289. He is a
 290. nobleman,
 291. known as
 292. a knight as well
 293. as a lord of
 294. the manor.
 295. He is a
 296. nobleman,
 297. known as
 298. a knight as well
 299. as a lord of
 300. the manor.
 301. He is a
 302. nobleman,
 303. known as
 304. a knight as well
 305. as a lord of
 306. the manor.
 307. He is a
 308. nobleman,
 309. known as
 310. a knight as well
 311. as a lord of
 312. the manor.
 313. He is a
 314. nobleman,
 315. known as
 316. a knight as well
 317. as a lord of
 318. the manor.
 319. He is a
 320. nobleman,
 321. known as
 322. a knight as well
 323. as a lord of
 324. the manor.
 325. He is a
 326. nobleman,
 327. known as
 328. a knight as well
 329. as a lord of
 330. the manor.
 331. He is a
 332. nobleman,
 333. known as
 334. a knight as well
 335. as a lord of
 336. the manor.
 337. He is a
 338. nobleman,
 339. known as
 340. a knight as well
 341. as

Figure 6

Figure 6 shows a series of four panels illustrating the process of identifying and analyzing a specific gene or protein. The top panel displays a DNA sequence alignment, likely from a microarray or sequencing experiment, showing various bands and peaks. Below this, three smaller panels show different views or analyses of the same data, possibly representing different stages of processing or comparison.

576124

SCEE

A demóban látható, hogy a menü sokféle opciót sorol fel. A Zone Play-ben lehetőség van arra, hogy izeltőt kapj a teljes játék egy szakaszából. Ezt a fel- és a lenyíl használatával próbálhatod ki. A képernyő bal alsó sarkában látható radar megmutatja, hogy milyen irányban talál-



Nézd meg újra a legmerészebb húzásaidat a visszajátszásban!



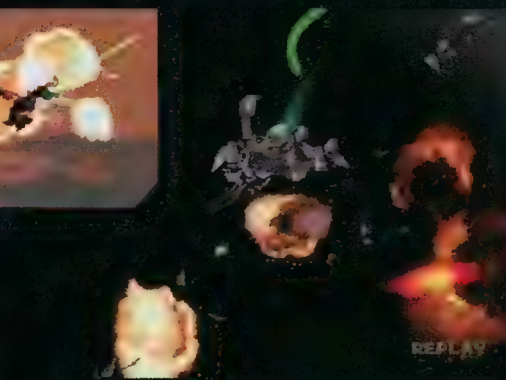
**Az Omega Boost onnan származik,
ahonnan a Gran Turismo is jött. Hurrá!**




hátó a környéken levő ellenség. A jobb alsó sarokban pedig az energiaszintet látható. A Training Mode abban segít, hogy megismerkedj a robotod irányításával a tágas 3D-s környezetben – ehhez hozzászokni bizony némi időbe kerül. Az Art Gallery-ben tallózhatsz a robotok designadataiban, és az újrajátszásra is lehetőséged van.

Naná, hogy analóg kompatibilis.

■ Irányítás

- 12 Viper 8
- 11 Letapogatás
- 10 Háttra tekintés
- 9 Megállás
- 8 Turbó
- 7 Turbó
- 6 Támadás



 Támadás
 Nézet váltása
 Pillanatmegállítás
D-pad Irányítás

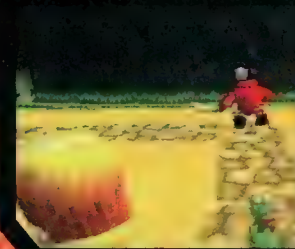
■ **Egyéb jellegzetességek**
A teljes játékban a feladatok különféle kis- és nagyfőnökök megtámadása és legyőzése lesz – feltéve, hogy már túljutottál a kevesebb ügyességet igénylő zárótüzekben.

■ További információk
Ugorj át a PSM 1-re a 7/10-es
próbajátékra.

Másfél évvel a *Croc* megjelenése után az ugribugri algátor visszatér, és igazi szüleit keresi. Ebben a részben vidám cimboráink négy Gobbo törzssel, egy titkos faluval, valamint új ellenségekkel és kalandokkal találja szembe magát.

falvainban *Croc* számos új rejtéllyel és kihívással szembesül. Van, ahol hőmberépítéshez szükséges tárgyakat kell keresni, az Inca szinten viszont gyömbérször-meghajtású bőfogó-versenyen kell részt venni. *Croc*-nak össze kell szednie a jutalmakat, és le kell győznie az ellen-ségeit ahhoz, hogy folytathassa a nyomozást.







A demóban, *Croc* világában mászkál-
va kristályokat kell felszededetned, és
meg kell találnod azt a kulcsot, amellyel



Második kirándulására Croc új képességek birtokában indul - most már kötéltre és szőlőtőkére is tud mászni. Úgyes...

szabadon engedheted a gonosz Dantini által fogva tartott Gobbo-t. A kulcsot egy barlangban találhatod, miután átveszed magad néhány veszélyes területen. A dobozok kinyitásához rájuk kell állnod, majd ugráinod egyet-kettőt. Ne tévesszenek meg a gyermeki hangok és grafikák – a *Croc* alaposan próbára teszi a kéz ügyességedet mind analog, mind digitális játékmódban.

■ Irányítás

D-pad	Irányítás
	Ugrás
	Súhintas farokkal
	Távcső használata
	Oldallépés jobbra
	Oldallépés balra
	A táska tartalmának megtekintése

■ **Egyéb jellegzetességek**
A teljes játékban Croc sokféle új mozgást mutat be, többek között tripla turbó-ugrást, mega-taslit és Croc-tocsogást (kutyaszerű tocsogás, mely sekély vízben használható). A zöld kishaver mozgékonyabb, mint valaha – most már megtanult kötélné és szőlőöklére is mászni.

■ További információk
Croc egy szép 8/10-es pontszámot kap.

Aironauts

■ **KIADÓ:** Take 2 Interactive
 ■ **MŰFAJ:** repülés-lövöldözős
 ■ **PROGRAM:** Játározható demo

Ez a látszólag baljósitató játék valahol félúton van a *Gladiators* és a *Prisoner Cell Block H* között, bár nincsenek benne melodramára utaló részek. A jövőbeli börtönök lakói repülőbe ülnek, felszállnak, és bevetésre indulnak, hogy légi csatákkal szórakoztassanak minket.

A demóban négy feladat közül választhatsz, ezek teljesítésére három-három perc áll rendelkezésedre. A D-pad használatával nézheted végig a különböző rabokat, a X gombbal pedig kiválaszthatod játékosodat. Az első alszinten a repülést kell gyakorolnod tíz ellenőrzőpont segítségével. A másodikban termik-áramlatok segítségével kell végrehajtandó nyolc műveletet, a harmadikban pedig le kell lőnöd mind a 21 ellenséges repülőt. Ez nehezebb, mint első hallásra gondol-

nád, hiszen a repülők nem állnak egy helyben – a radar segítségével viszont rajtuk tarthatod a szemed. A negyedik részben a felügyelő az ellenfeled, itt nagyon gyorsnak kell lenned.

■ **Irányítás**
 X Játék kezdése/játékos kiválasztása/géppuska használata
 C Segédtrakéta-hajtómű
 O Húzóerő
 A Rakéták kilövése
 D-pad Menü megtekintése/irányítás

■ **Egyéb jellegzetességek**
 A teljes játék 60 légi küldetésből áll, melyek nyolc börtön környezetében játszódhatnak, az edzőteremben pedig akrobatikai tudásodat frissítheted fel.

■ **További információk**
 Ha ezt olvasod, már nyilván tudsz mindent. Ha véletlenül átsiklottál a beharangozón, nézz vissza a 94. oldalra.



Négy légi feladatot kell teljesíteni három-három perc alatt. Először is válaszd ki a tегенcedet...

Time Slip

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** RPG paródia
 ■ **PROGRAM:** Yaroze – teljes játék

Ebben a játékban egy csiga bőrébe kell bújni, aki egy tér-idő torzulásban ragadt, és nem tud megszökni onnan. Hárompercenként visszarepül az időben, és mindenütt saját hasonmásait hagyja. Mint minden valamirevaló kvantumfizikus tudja, hogy összeakadni saját másolataival igen kellemetlen dolog, úgyhogy jobb ezt elkerülni. David Johnston és Mike Coatty játékaának lényege az, hogy az érmék összegyűjtése után elérd a kijáratot. A padlóba épített kapcsolók által vezérelt ajtókon át vezet az utad, itt egy kissé bonyolultabbá válik a dolog. Ahhoz ugyanis, hogy kinyisd az ajtót, rá kell állnod a megfelelő aktiváló panelre, de éppen emiatt nem

tudsz átmenni az ajtón. Mi a megoldás? Miután ráálltál a panelre, meg kell várnod az ajtónál, hogy előző önmagad aktiválja azt. A képernyőn látható villogó óra jelzi a tér-idő kontinuum változásait.

■ **Irányítás**
 X Ugrás
 C Tűz
 O Az idő gyorsítása
 (különösen hasznos, ha egy kapcsolón állsz)

Csigaszkenner

A képernyő alján van a csigaszkenner. Ez megmutatja, hogy milyen múltbeli csigák vannak a közelben. A szkenner közepéből kifelé mutató nyíl irányja megmutatja, hogy hozzád képest merre császkal a kolléga, a csiga méretéből pedig kikövetkeztetheted, hogy milyen messze van tőled.

Opera Of Destruction



Destruction a neve, destruktív a természete... Lődd le a gonoszokat MOST!

■ **KIADÓ:** SCEE
 ■ **MŰFAJ:** Stratégia
 ■ **PROGRAM:** Yaroze – teljes játék

A háború igazán egyszerű dolog. Rombold le ellenfeled városát, s övd meg sajátodat a hasonló sors-tól. A játékot erőd teljében – 100 százalékon – kezdod. Egy játékos módban addig küzdesz, ameddig csak bírod, de kétjátékos módban már 10 százaléknál véged van. Városodat ágyúk védik, melyek távol tartják tőle az ellenség által irányított földönkívüli járművet. Neked csupán egy vadászgéped van, amely bombákat is le tud dobni, de ellentétben az ágyúkkal, ennek korlátlan municiója van. Amikor az ágyút használod, a repülőd mozdulatlan-ságba dermed – de sebezhető marad. A téren szétszórva energiakockákat talál-sz, amelyek pótolják az elhasznált municiót. Az *Opera Of Destruction*-ben 20 világot kell meghódítanod.

■ **Irányítás**
 X Pillanatmegállítás

1-es lövészállás használata
 2-es lövészállás használata
 Vadászgép használata
 Tűz

■ **Ágyú üzem mód:**
 D-pad Lőtorony mozgatása
 Tartsd lenyomva a [C] gombot és használ-d a D-pad-et a lövészállás mozgására. A [O] gomb nyomva tartásakor az [C] és [O] gomb-kal mozgathatód fel-le a lövészállást.

■ **Vadászgép üzem mód:**
 D-pad Irányítás
 [C] Hátulnézet
 [O] Felülnézet
 [A] Sebesség növelése
 [C] Sebesség csökkentése
 [O] Bomba ledobása

■ A képernyőn megjelenő üzenetek: **IME** a következő szavak jelentése:
PWR – a vadászgéped ereje
CITY – a városod ereje
ENEMY – az ellenség városának ereje
CUBES – energiakockák száma



Ki tudja, mit hozna ki HG Wells vagy Michael J Fox ezekből a hihe-tetlen, hasonmás szitukból... Gyűjtögesd az érméket úton a kijárat felé.



Command & Conquer: Red Alert

■ **KIADÓ:** Virgin Interactive
 ■ **MŰFAJ:** Stratégia
 ■ **PROGRAM:** Játsszható demo

A mikor a Westwood megjelent a Command & Conquer játékkal, sok konzol-játékost tett boldoggá. Amikor kihozták a Red Alert-et is, az izgalom a tetőfokára hágott. Az, hogy egy eredetileg PC-s kiegészítőnek tervezett dolgot fajsúlyos játékká fejlesztenek, sok stratégia-rajongó szívét megdobogtatta. Anyagi szempontból talán nem is fejezhető ki, hogy milyen érték űti markodat a pénzért. Érdekes és hangulatos a cselekmény, egészre is irányítható a program,

két játékos is játszhatja összekötve (akár a játék egy példányával is), van Összecsapás Játékmód (Skirmish Mode) és nem kevesebb, mint 40 szinten kell átküzdened magad.

Hogy izelítőt adjunk ebből a finomságból, összeválogattunk néhány klassz szintet a játékból. Az elsőben Einstein-t kell megmentened, aki nagyon is él ebben a játékban (nem is lenne sok értelme egy hullát megszoktatni...) és az ellenfél fogságába esett. Miközben megmented a relativitás jövőjét, sztárkatonád épségét is óvnod kell. Mindemellett egy farka ki-képzett kutya segítségével meg kell találnod, és meg kell ölnöd egy ellenséges kémét is. Rájössz majd, hogy a kutya a legjobb közeli harceszköz, de tarts meg belőlük néhányat a szint végére is. Vau.

■ Irányítás

D-pad Fel, le, balra, jobbra
 (A) Menü használata
 (X) Ikonváltás
 (Y) Információváltás
 (L1) Csapatok kiemelése vagy mozgatása

■ **Egyéb jellegzetességek**
 A demóban nem látható a kitűnő egyéni Összecsapás Játékmód, a két játékost összekötő hálózati opció, a szintek legnagyobb része és a remek intro. De mit is panaszkodnánk, hiszen mindezt bármikor megvehetjük?

■ **További információk**
 Egy kirobbanóan jó 9/10-est kapott.



A C&C: Red Alert kitűnő befektetés, ha szórakozni akarsz.



Total Drivin'

■ **KIADÓ:** Infogrames
 ■ **MŰFAJ:** Autóverseny
 ■ **PROGRAM:** Játsszható demo

A másik platínamezes klasszikus, mint már a neve is sugallja, totálisan az autóvezetésről szól. A maximális sebesség elérésére öt autósztályban és ötféle versenyhelyszínen van lehetőségünk. A versenyző repeszthet egy buggy-val egyiptomi dűnén, Indy-stílusú autóval Japán vagy Országos pályáin süvithetünk, vagy – ha rögösebb utakra szottyan kedvünk – a Skót felföldön

rallye-zhetünk. Mindegyik stílus más és más kihívást jelent az éppen bimbózó digitális vezetők számára. Az Indy autók simán suhannak, de sose feledjük, hogy az egyenes végén mindig van egy kanyar is. Akciórajongók számára a buggy-versenyzés ajánlható, itt érdemes a buckaugratás előtt beszíjzani magunkat. A demóban az egyik rallye pályán autózhatunk. Mivel ez nem egy keményvonalas rallye játék, az autó kezelése könnyebb, mint a McRae vagy a V-Rally esetében. Repessz a Skót felföldön – de ne hidd azt, hogy lesz időd a tájban gyönyörködni.



A Total Drivin' jól – és jó áron – fut.

ország 36 pályája életveszélyes akadályokkal, például lavinákkal, lávafolyással, és sziklaomlással – és mindez igen alacsony áron. Kész örület.

■ **További információk**
 A Total Drivin' 8/10-es eredményt futott.



Akár egy buggy-val repesztesz a homokon, akár az Indy-car stílus a kedvenced, izgalmas pillanataid lesznek a TD-vel.

■ Irányítás

D-pad Irányítás
 (A) Duda
 (X) Hátulnézet
 (Y) Sebesség
 (L1) Kézfék
 (L2) Fék
 (R1) Jobbkanyar
 (R2) Balkanyar

■ **Egyéb jellegzetességek**
 Több mint 40 autó és nyolc nemzetközi csapat – mind különböző kezeléssel. Hat

Speed Freaks

■ KIADÓ: SCEE

■ MŰFAJ: Gokart-verseny

■ PROGRAM: Videó

A Mario Kart PlayStation-adaptációjaként a Speed Freaks-nek komoly elvárásoknak kell megfelelnie. A rokonosság egyértelmű – hasonlít a Wacky Racers-re, de gyorsabb... Merész, ügyes és vidám kalandokkal szórakoztat, amelyeket következő számunkban személyesen is átélhetsz!

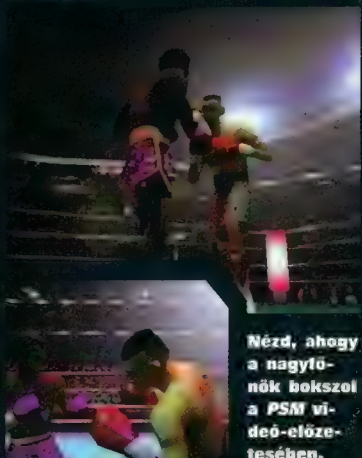
Olyan játék ez, amelyben meglepően nagy szükség van az ügyességre és a Dick Dastardly-féle taktikákra. Olyan negyjátékos módja van, amelyetől Ron Jeremy szája is tátva maradna – ha te is meg akarod tapasztalni, figyeld a PSM következő számát.

Prince Naseem Boxing

■ KIADÓ: Codemaster

■ MŰFAJ: Bokszt szimulátor

■ PROGRAM: Videó



Nézd, ahogy a nagytűnők bokszol a PSM videó-előzetesében.

Ha lenne olyan verseny, hogy mi minden fér bele egy játékba, a Prince Naseem Boxing ott lenne a dobogón. A programnak három része van, Showcase (teljes bokszbajnokság), Versus (arcade stílusú ökölvívás) és World Career – egy új ötlet, melynek köszönhetően lehetőség nyílik arra, hogy lásd, mibe kerülne az, hogy belőled váljon a következő Don King. Showcase és Versus módban 16 ökölvívó közül választhatsz. A World Career mód viszont nem kevesebb, mint 90 bokszolóval kecsegtet. Ha a többszereplős akció a zsánered, abból bőven találhatsz itt. Akár hetedmagaddal is versenyezhet egy körmérkőzéses bajnokság keretein belül. Eddz és tökéletesítsd sokféle ütésedet Naseem saját edzőtermében. A Career mód roppant komoly dolognak látszik. A menedzsment ugyanis nem csak edzésből és mérkőzés-szervezésből áll, hanem diétázásból is. Vajon a fülharapdálás is az étlapon van?

Kingsley

■ KIADÓ: SCEE

■ MŰFAJ: Kedves kis platform

■ PROGRAM: Videó

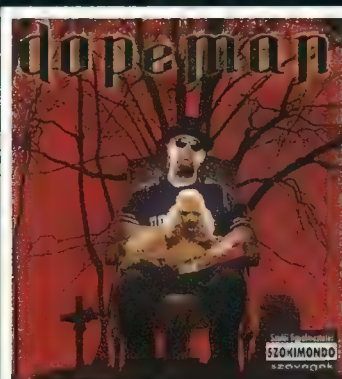
Ennek a lebilincselő platformjátéknak Kingsley, a róka a főszereplője. Rosszcsont tulajdonságai miatt a kis ravaszdi hamar a szívünkbe lopja magát. A játék lényege az, hogy az árva Kingsley szerepében útnak indulsz, s hegyen-völgyön át harcolsz a jóért. A gonosz rágcsőlvárázsló, Bad Custard viszont a Gyümölcskirálynő ellen szövetkezik. Ellopta a királynő bűvös könyvét és gonosz varázslatokba kezdett, amelyek a királyság Igaz Lovagjait Sötét Lovagokká változtatják. Csalafinta címboránk magára vállalja, hogy megmenti a pusztulásra ítélt Gyümölcs Királyságot – izletes időöltés és a cselekmény se kutya.



A Kingsley a régi „a jó a rossz ellen” történetet gyümölcsözően friss cselekménnyel izesíti.



Mint a CD-n is láthatod, minden jel arra utal, hogy a Sony rajzgokartversenye befut majd.



Wisszhang



A MEGJELENÉS UTÁNI ELSŐ HÉTEN (LAPZÁRTÁNKIG) 374 POSTAI KÜLDEMÉNY ÉRKEZETT – TELE BOMBAJÓ ÖTLETEKKEL. (LEVÉLBOMBA, HÁLISTENNEK, NEM VOLT KÖZTÜK.)

mint az angolban (még a betűtípus is), és ez olyan, mintha már régóta ezt a lapot olvasnám. Jó, hogy megmaradtak a cikkek (Platinum, A sport világa), mert több oldalról mutatják be a PSX-et. (...)

Az ára miatt, lehet, hogy nem sokan fogják venni, de aki igazán szereti a PSX-et, (és én ilyen vagyok), az meg fogja venni. (...)

A végére szeretnék kérdezni valamit. Lehet-e nálatok kapni más nyelven ugyanezt az újságot? És ha igen, régebbi számok vannak-e? (...)

A Virtual World-ből, ha rendelnék postán, honnan tudnák meg, hogy megvettem az újságot? Ezért lehetne valami kuponféle az egyik sarokban...

Kedves Krisztián! Ez az újság valóban egy „fordítás”, vagy inkább mutáció. Az ilyen lapok, miután licenz-kötöttségek terhelik, eleinte erősen hasonlítanak az eredetire, de – ahogy a német példa mutatja –, idővel nemzeti verzióvá alakulnak, egyre több helyi vonatkozású információt közölnek. A magyar PSM első két száma (a lapindítással összefüggő technikai, szervezési és gazdasági okok miatt) száz oldal terjedelmű, egyharmaddal kevesebb, mint az angol. Nincs benne annyi reklám, kimaradtak az angliai eseményeket részletesen tárgyaló cikkek, érthető módon

nem vettük át a levelezési rovatukat, s még nem közölhetünk saját teszt-archívumot sem. Sok olvasónk fájdalomra a cheat kódokat tartalmazó rovatot is megkurtítottuk, de a 16 oldallal bővített 03-as számban behozzuk a lemaradást. Több olvasó hiányolta a 01-es számból a szokásos posztot, ezt most a 02-es PSM-ben pótoljuk, bár az esedékes eredeti angol szám (a 48-as) nem tartalmaz nagy méretű kihajtható képmellékletet.

Veled együtt többen szóvá tették a közel 2000 forintos árat. Az újság és a CD melléklet licenz-díjai mellett a terjesztési és gyártási költségek – már csak az emelt szintű minőségi elvárás miatt is – meglehetősen magasak. A magyar kiadó határozott célja, hogy az Olvasó ezért az ártól egyre bővülő és egyre értékesebb információkat kapjon. Egyébként előrendeléssel vagy előfizetéssel lényegesen (20–40%-al) csökkenthető a vevőkre háruló teher. Sokan azért húzódoznak az előfizetéstől, mert félnék, hogy a postai szállítás során megsérülhet a CD-melléklet. Bátorításul közöljük: a Kiadó két kemény kartonlap közé csomagolva postázza a PSM-et, így a lemeznek nem eshet baja.

Ami az idegen nyelvű verziókat illeti, kedves Krisztián, mi nem foglalkozunk azok terjesztésével. Fordulj bizalommal a Hungaropress-hez, bár a régebbi számok tekintetében nem biztos, hogy tudnak segíteni. Címük és telefonszámuk:

HUNGAROPRESS KFT.
1117 Budapest
Budafoki út 70.
206-19-27

Elsőként Tóth Dénes kecskeméti olvasónk levele érkezett, mely osztatlan örömet okozott a PSM fogadtatását aggodva fűrkésző Szerkesztőségben:

„Nagy örömmel vettem kézbe a Hivatalos Magyar PlayStation Magazin első számát. (...) ...végre eljött az idő, itt van (...) egy színvonalas, megfelelően szerkesztett, kiváló minőségű MAGYAR nyelvű PlayStation Magazin.”

Jól esik a dicséret, ha tudjuk is, még nem szolgáltunk rá maradéktalanul. Papp Krisztiánnak, Nyíregyházán, ugyancsak tesszük a lap, de ő már enyhe kritikái élt rejtő kérdéseket is feltesz:

„Lehet, hogy nincs igazam, hogy ez egy fordítás, de ha az, akkor mi történik a többi cikkel? Ne értsetek félre, nagyon tetszik az újság, és jó, hogy minden olyan,



am...
oba:
praktikus...
megoldás. Ugyanezen...
mal kapcsolatban Yela művész-
nevű olvasónk csalódottságá-
nak adott hangot, amiért a *Virtual World* nem közölt egyér-
telmeűen, hogy a vásárlási ked-
vezmény csak szoftverekre
vonatkozik. Partnerünk nevé-
ben is elnézést kérünk. Intéz-
kedtünk, hogy korrigálják a rek-
lám szövegét.

Néhány levélírónk azt kérdezi,
nem kaphatók-e nálunk PSX-hez
tartozó kiegészítők, perifériák.
Sajnálattal közöljük, hogy nem.
Mégpedig azért nem, mert a
PSM, ha fenn akarja tartani a
független véleményalkotás
hitelességét, akkor nem
foglalkozhat olyan tevékeny-
séggel, amelynek folyamán
közvetlen anyagi érdeke
füződik egy meghatározott
termék promóciójához.

Több olvasónk összehasonlítja
a PSM és az 576 Konzol
küllemét és tartalmát, s felme-
rül bennük a kérdés: mennyire
konkurál egymással a két lap?
A Konzol június-júliusi
összevont számának levelezési
rovatában ugyan sommásan
elitéli az angol PSM-et, mi, a
PSM magyar változatának
gondozói, úgy véljük, békés
együttműködésben, kölcsönös



támogatásban kellene egymás
mellett léteznünk – éppen a kö-
zös olvasótábor minél teljesebb
kielégítése érdekében. Hisz
nemcsak áraban, de stílusában
is annyira más ez a két
magazin...

Végezetül néhány gyakorlatiasabb
téma:

H. Zoltán budapesti olvasónk
a PSX lövöldözős játékok (*Time
Crisis*, *Point Blanc*, *Elemental
Gearbolt*) kapcsán kérdezi: mi-
ért nem működik a kifogástalan
állapotban lévő *Namco G-Con* 45-
öse a 16:9-es Sony tévén?

A *fénypisztolyok* csak 4:3
(hagyományos, nem széles)
képernyőjű, 50 Hz-es tévéhez
használatos, mert mert optikai
érzékelőjüket meghatározott
pixel-méretre,
videoszinkronjukat pedig adott
frekvenciára tervezték.

Bodó Kálmán Szolnokról azt
szeretné tudni: lejátszható-e
PlayStation lemez normál PC-n?

PS játék nem játszható le PC-n,
hacsak nem telepítünk rá
egy *PSX-emulátor* programot
(pl. *Bleem! 1.3*). Az emulált
játék élvezhető futtatásához
jó, ha *Pentium II* kategóriájú
processzorral és jócskán
feltuningolt videokártyával
rendelkezik a számítógépünk.
A Sony megpróbált fellépni
az emulátor programok
gyártása ellen, mivel az sérti
üzleti érdekeit. A bíróság azon-
ban jogszerűnek tartja az emu-
látor használatát. Mindezzel
együtt jól tudjuk, a PS-játék
PSX-en az igazi.

A legvégén egy kérdés: mit
szólnátok egy kifejezetten
cheat-kódokat és tippeket
tartalmazó, lemezmelléklet nél-
küli, lényegesen olcsóbb,
magyar nyelvű *PlayStation*
magazin megjelenéséhez?
Válaszokat és mindenféle
egyéb észrevételeiteket epedve
várja

A PSM
SZERKESZTŐSÉGE

Ha itt szeretne hirdetni, kérjük lépjen kapcsolatba

Horváth Henrikkel
(1) 457-1135

Hirdetőinknek ingyenes
szövegírást és grafikai kivitelezést biztosítunk.

KONZOL STÚDIO

Minden ami...

PlayStation

NINTENDO 64

AKCIÓS ÁRAK!

SZAKÜZLET

SZAKSZERVÍZ

Bp. IX., Kinizsi u. 27. Nyitvatartás:
Tel/FAX: 218-19-25 H-P : 11-19
Tel: 06-20-9888-337 Szombat: 9-13

FIGURA PLAYSTATION

1066 BP. OKTOGON TÉR 3.

TEL.: 06/1 343-5895

NYITVA TARTÁS: H-P 10-18, Szó. 10-14.

GAMESTATION

SONY P.S.X. GÉPJÁTEKOK ADÁS-VÉTEL-CSERÉJE

XVI. ONDVEZÉR 41. NY.: H-V 12.30-20.00-IG.

TEL.: 06-209-291-248

PLAYSTATION SZERVÍZ

PSX ADÁS-VÉTEL-CSERE-JAVÍTÁS.

SZÁMÍTÓGÉP KONFIGURÁCIÓK,

KIEGÉSZÍTŐK, JAVÍTÁS, RENDSZERFELÜGYLET.

TEL.: 06-30-951-6582

TOBI BOX JÁTSZÓHÁZ

SONY-NINTENDO ADÁS-VÉTEL-CSERE-GÉPKÖLCSÖNZÉS

1173 BP. PESTI ÚT 44/A.

TEL.: 06-30-942-8109

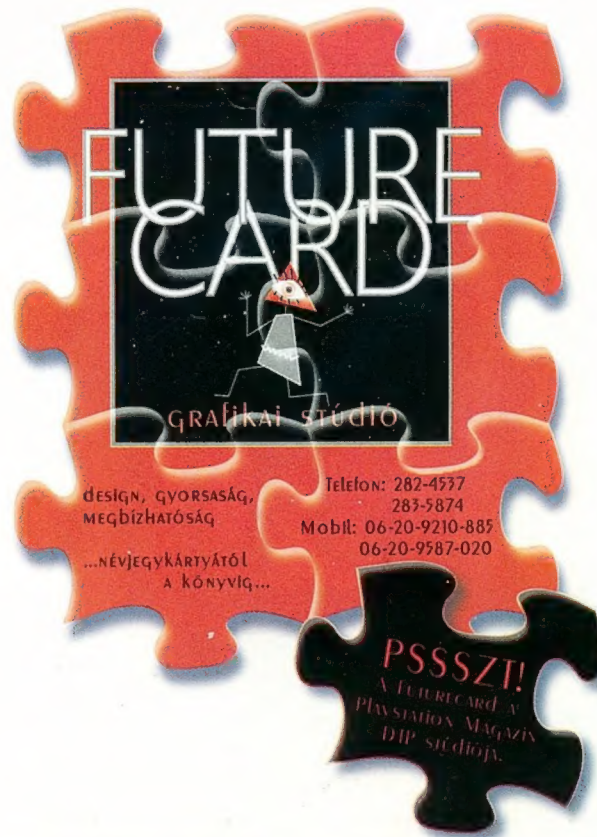
GARANCIÁLIS SONY PSX GÉP ELADÓ

3 JÁTEKKAL:

Final Fantasy VIII., Brave Fencer Musashi,

Metal Gear Soldier

TEL.: 06-20-967-3107



A PSM03 TARTALMÁBÓL

EXKLUZÍV KRITIKA ÉS DEMO!

SPEED FREAKS

MARIO MEGHALT – ÉLJEN A BREAKS!
A PLAYSTATION EGY EXKLUZÍV KRITIKA ÉS DEMO KERETÉBEN VÉGRE MÉLTÓ HELYÉRE TESZI A GOKART VERSENYT. INDÍTHATOD A MÓTORT!

EXKLUZÍV BEMUTATÓ!

QUAKE II

A LEGUTÓBBI E3 SZTÁRJA ÉS AZ ÉV LEGTÖBBET EMLEGETETT JÁTÉKA VÉGRE PLAYSTATION-ÖN IS MEGJELENIK, MÉGPEDIG 4 JÁTÉKOSSAL JÁTSZHATÓ POMPÁBAN! A PSM KIKÉRDEZI A JÁTÉK FEJLESZTŐIT ÉS ÍZELÍTŐT AD A HALÁLI ÉLMÉNYBŐL!

KÜLÖNLEGES HÍRCSOKOR!

TOMB RAIDER 4

LARA KARÁCSONYKOR ISMÉT PLAYSTATION SZTÁR LESZ ÉS SZEBB MINT VALAHA! KÖVETKEZŐ SZÁMÁBAN A PSM KICSIT MEGVIZSGÁLJA A JÁTÉK KÜLLEMÉT, KÜLDETÉSEIT, SZEREPLŐIT ÉS GSELEKMÉNYÉT!

PLUSZ! PLUSZ! PLUSZ! PLUSZ!

- A GTA2 BELÜLRŐL
- DINO CRISIS: A PSM TOKIÓBA LÁTOGATOTT
- SHADOWMAN – A FÖLDÖNTÜLI VILÁG
- THE X-FILES – A TITKOKRA FÉNY DERÜL
- WIPE3OUT – JÁTÉK ÉS ELŐJÁTÉK
- UM JAMMER LAMMY – ÁTHATÓ RAPLIKA
- SUPERGRASS A PSM ELLEN!

KAPHATÓ SZEPTEMBER 14-ÉTŐL

A LEMEZMELLÉKLETEN: SPEED FREAKS (JÁTSZHATÓ) V-RALLY 2 (JÁTSZHATÓ) LEGACY OF KAIN (VADONATÚJ DEMO) (JÁTSZHATÓ) EVIL ZONE (JÁTSZHATÓ) TONY HAWK'S SKATEBOARDING (JÁTSZHATÓ) KINGSLEY (JÁTSZHATÓ) PLANE CRAZY (JÁTSZHATÓ) RAT ATTACK (JÁTSZHATÓ) NET YAROZE (JÁTSZHATÓ) THIS IS FOOTBALL (VIDEO) G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE (VIDEO)

RAJTUNK KÍVÜL ÁLLÓ OKOK MIATT LAPUNK TARTALMA MÓDOSULHAT. A DEMO CD TARTALMÁNAK VÁLTOZTATÁSI JOGÁT IS FENNTARTJUK.

Virtual World

TOVÁBBRA IS TART A PSM ÉS A VIRTUAL WORLD
KÖZÖS AKCIÓJA: AMENNYIBEN ÜZLETEINKBEN
SZEPTEMBER 1-OIG JÁTÉKOT VESZEL ÉS
FELMUTATOD A MAGAZINT,
AKKOR AZ ÚJSÁG ÁRÁT (1990 Ft)
LEVÁSÁROLHATOD !!!

CSAK NÁLUNK!

ÍZELÍTŐ ÁRLISTÁNKBÓL:

Áraink az Áfát és a
levásárolható kedvezményt
már tartalmazzák!

VAKÁCIÓS AKCIÓINK:

RÉSZLETEKRŐL ÉRDEKLŐDJ ÜZLETEINKBEN!

SYPHON FILTER
+ demo CD:
11990 Ft



MEMÓRIA KÁRTYA:
már
1890 Ft-tól

GRAN TURISMO
+ ajándék kontrollerral
vagy
memóriakártyával:
6990 Ft



BUGS BUNNY
Lost in Time
+ demo CD:
11990 Ft



KONTROLLEREK:
már
1890 Ft-tól

PISZTOLYOK:
már
5490 Ft-tól



OLCSÓBBAN SZERETNÉL VÁSÁROLNI?

AKKOR MOST NÉZZ BE HOZZÁNK ÉS
HOZD MAGADDAL MEGUNT PLAYSTATION
JÁTÉKAIDAT, MELYEKET AKCIÓNK KERETÉBEN
VÁSÁRLÁSKOR BESZÁMÍTJUK !!!

Abe's Exodus	11990
Abe's Oddysey	6990
Ape Escape	11990
Armored Core	1990
Auto destruct	1990
Asterix	13990
B.A. Toshiinden 3	1990
Blasto	1990
Bomberman World	1990
Broken Sword	1990
Bug's Life	11990
C3 Racing	8990
Colin McRae Rally	12990
Crash Bandicoot 3	9990
Crime Killer	1990
Critical Depth	1990
Devils Dice	6990
Die Hard Trilogy Pl	6990
Duke Nukem 3D	5990
Duke Nukem: Time to Kill	11990
Fifa 98 Pl	6990
Fifa 99	5490
Final Fantasy 7 Pl	5990
Forsaken	1990
Ghost In The Shell	6990
Hercules Action	5990
KKND Crossfire	11990
Kula World	8990
Kurushi	7990
Legend	11990
Lost World	5990
Medievil	8990
Men in Black	6990
Metal Gear Solid	11990
Micro Machines 3	1990
MK Trilogy	5990
Monaco GP	12990
Moto Racer 2	11990
Moto Racer Pl	6990
Nascar 98	6990
NBA 98	6990
NBA 99	8990
Newman Haas Racing	11990
NFS 4	11990
NHL 98	6990
NHL 99 Face Off	8990
Ninja	8990
Pandemonium	6990
Perfect Assassin	1990
Pitfall 3D	7990
Point Blank	11990
Pool Hustler	11990
Premier Manager 98	6990
Rascal	6990
Raystorm	1990
Red Alert Pl	6990
Resident Evil 2	11990
Rival Schools	6990
Shadow Gunner	1990
Shanghai True Valor	11990
Skullmonkeys	6990
Small Soldiers	5490
Soulblade Pl	6990
Soviet Strike	6990
Sports Car GT	11990
Star Gladiator	1990
Super Pang Collection	6990
Tenchu	11990
Tennis Arena	1990
Theme Hospital	6990
Time Crisis Pl	5990
Toca Touring Car Championsip	6990
Toca 2	11990
Tomb Raider 3	11990
Tombi	11990
True Pinball	5990
V-Rally 2	11990
Wargames	5490
Warzone WWF	6990
Xenocracy	1990

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS: 345-8118

MAMMUT ÜZLETHÁZ

1022 BUDAPEST, LÖVŐHÁZ U. 4-6. II. EM.

TEL: 345-8141

ALFA CD CENTER

1148 BUDAPEST, ÖRS VEZÉR TERE
AZ IKEA ELŐTT (23-AS PAVILÓN)

TEL: 2222-350

Sprite®

JAM '99

Ez itt a Sprite JAM '99

Ahol tied a pálya, csinálsz, amit akarsz...

És ahol vannak palánkok, rámpák, a DJ folyamatosan nyomja a zenét, úgyhogy kosarazhatsz, deszkázhatsz, bringázhatsz, bulizhatsz kedvedre. A Sprite JAM demo team megvillantja tudását az ugratón, TE pedig arra ugrasz, amire csak akarsz. Lesz három pontos dobóverseny, páros és büntető dobóverseny. A játékokra a nevezési díj minden alkalommal egy 0,5 literes Sprite címke. A nyeremények: kosárlabda, póló, 0,5 literes Sprite.

**...Sprite-os bogárhátú mutatja az irányt,
hol folynak a meccsek és hol folyik a Sprite!**



DJ-k: Mango / Palotai

Szombat

augusztus 21. Nyíregyháza: Sós tó, Tó kuckó

Vasárnapok

augusztus 15.
augusztus 22.

Debrecen: Strand
Eger: Strand

BOSE
ter sound through research.

Pioneer

JUVENTUS
RÁDIO